Informatique AMSTRAD

AMSTAR

LES DERNIERS NES D'UBI SOFT



GRAND CONCOURS ERE INFORMATIQUE ET AMSTAR :
GAGNEZ 100 LOGICIELS.

DOSSIER DU MOIS :
LES WARGAMES.

SRAM :
LA SOLUTION.

N° 5
10 FF

M 2817-5-10 FF

Mensuel - N° 5 - Janvier 1987

Loriciels fait





AMSTRAD
Bientôt compatible PC

BOB WINNER

Globe-trotter à la recherche d'une civilisation disparue, tu parcours le monde malgré les nombreux obstacles qui se dressent sur ton chemin. De grandes puissances t'enverront leurs combattants pour te stopper dans ta quête. La force seule ne suffira pas et tu devras faire preuve d'intelligence et d'astuce pour découvrir enfin ce que tu as tant cherché.

AMSTRAD

LE PACTE





loriciels

Bob Winner

LE PACTE

En l'an 1580 de notre ère, la Grande Alliance des forces du bien permit un Pacte sans précédent avec la nuit, le mal et les démons.

Depuis 3 siècles déjà, les puissances diaboliques reposent en un coffret, sépulture inviolée les retenant prisonnières à jamais. TOI MORTEL, tu ne dois jamais l'ouvrir sous peine d'avoir à les combattre.

JANVIER 87 · N°5

SOMMAIRE



AMSTAR est une publication du groupe de presse FAUREZ-MELLET.

Directeur de publication
Sylvio FAUREZ
Rédacteurs en chef
Marcel LE JEUNE
Denis BONOMO
Bancs d'essai
Yanick BOURREE
Catherine VIARD
Secrétaire de rédaction
Florence MELLET
Photocomposition - Dessins
FIDELTEX
Impression
LA HAYE MUREAUX
Photogravure
Photogravure de l'Ouest
Maquette
Patricia MANGIN
Jean-Luc AULNETTE
Service Rassort
Vente au numéro
Gérard PELLAN
Secrétariat - Rédaction
SORACOM EDITIONS
La Haie de Pan
35170 BRUZ
RCS Rennes B319 816 302
Tél. 99.52.98.11 +
Télex : SORMHZ 741.042 F
Télécopieur : 99.57.90.37
CCP RENNES 794.17V

Distribution NMPP
Dépôt légal N° 23 116
Code APE 5120

Régie Publicitaire
IZARD CREATION
15, rue St. Melaine
35000 RENNES
Tél. 99.38.95.33
Chef de publicité
P. SIONNEAU
Assistante
Fabienne JAVELAUD



A nos distributeurs
Nous rappelons à nos distributeurs presses qu'ils peuvent nous appeler sur le numéro vert mis à leur disposition (voir NMPP).
Depuis décembre nous sommes directement reliés aux ordinateurs NMPP. Nous sommes donc en mesure d'assurer le suivit très pointu de vos stocks. L'ensemble de nos équipes vous souhaitent les meilleurs vœux pour 1987 avec... une bonnne presse.

Florence Mellet - Sylvio Faurez

EDITORIAL

L'expérience d'une revue ciblée sur un ordinateur et vendue 8.50 reste une gageure.
Notre cible était celle des jeunes et elle reste la même. Malheureusement nous sommes dans l'obligation de remonter le prix à 10 francs. Il s'agit là déjà d'un seuil limite que tout gestionnaire comprendra.
Vous êtes nombreux à nous demander la possibilité de vous abonner. C'est chose faite avec ce numéro. Soyez donc nombreux à nous répondre.
Notre équipe s'est largement renforcée et nos lecteurs qu'ils soient de CPC ou Amstar y trouveront leur compte.
Meilleurs vœux à tous.



S.A.R.L. au capital de 50 000 francs



NOUVEAUTÉS	K7	D
ACE FOR ACES	NC	NC
ALIENS	NC	NC
ARC CENTURION	90F	150F
ASPHALT		170F
AVENGER	95F	132F
BOBBY BEARING	NC	NC
BOMJACK II	80F	130F
COMMANDO 86	86F	140F
CYBERRUM		90F
DEEP STRIKE	89F	140F
ELECTRA GLIDE	86F	128F
EREBUS		138F
EXPLORATEUR		220F
FER ET FLAMME		270F
FIST 2	96F	142F
GASTON M'ENFIN	90F	130F
GLIDER RIDER	NC	NC
GREAT ESCAPE	95F	139F
HARDBALL		118F
HARRY AND HARRY		178F
HISTOIRE D'OR		183F
HMS COBRA	NC	NC
JACK BURTON	NC	NC
KITT KITT	260F	260F
L'HÉRITAGE 2	144F	170F
LES PASSAGERS DU VENT		260F
LES PYRAMIDES D'ATLANTIS	135F	168F
LES 4 SAISONS	187F	NC
LES SCOUTS DU TOMBEAU	137F	169F
MAG MAX	85F	133F
MANHATTAN		149F
MASQUE		181F
MERMAID MADNESS	85F	115F
MYSTERE DE L'ILE PERDUE	NC	NC
NUCLEAR DEFENSE	90F	
PAPER BOY	87F	145F
REVOLUTION	85F	135F
SILENT SERVICE	88F	140F
SHOCKWORRY RIDER	NC	NC
SPACE HARRIER	85F	135F
SRAM 2		125F
TAY BOXING	NC	127F
TEMPLE OF TERROR	NC	NC
THANATOS	90F	130F
THE EIDOLON	100F	160F
TRAIL BLAZER	88F	128F
TRIVIAL POURSUITE	190F	250F
VAMPIRE	NC	NC
XENO	93F	120F

SÉLECTIONS	K7	D
ANTIRIAD	NC	127F
BACTRON	115F	165F
BILLY LA BANLIEUE	115F	164F
BLUE WAR		158F
BOMB JACK	88F	135F
CAULDRON 2	87F	123F
CRAFTON AND XUNQ	105F	160F
DRAGON'S LAIR	67F	110F
ELITE	138F	185F
GALVAN	80F	120F
GESTE D'ARTILLAC	240F	250F
GHOST'N GOBLINS	78F	115F
GRAND PRIX 500	110F	180F
HIGHLANDER	76F	NC
HIT PACK	86F	120F
IKARIE WARRIORS	86F	120F
INFILTRATOR	95F	131F
JEUX SANS FRONTIERES		77F
KUNG FU MASTER	89F	120F
LIGHT FORCE	85F	119F
LE PACTE		171F
MACADAM BUMPER	115F	168F
MGT	NC	NC
MONOPOLY	147F	190F
PACK FIL	116F	140F
PRODIGGY	76F	118F
SAI COMBAT	83F	128F
SAPIENS	118F	166F
SCOUBY DOO	80F	125F
SOLD A MILLION	80F	123F
SORCERY	80F	130F
SPACE SHUTTLE	100F	140F
SPITFIRE 40	86F	125F
SRAM		137F
STARSTRIKE II	92F	125F
STREET HAWK	85F	
STRIKE FORCE HARRIER	88F	125F
TENSION	118F	148F
TOBRUK	118F	160F
TOMAHAWKS	94F	140F
3D GRAND PRIX	88F	165F
TUJAD		106F
WINTER GAMES	90F	138F
ZOMBI		165F

PCW 8256

10 DISC 3"	350F
30 CLOCK CHESS	169F
COMPT A ALIENOR	897F
AMSTRADAMES	190F
ARSENE	NC
BATMAN	135F
BRIDGE PLAYER	171F
CYRIUS CHESS 2	141F
FAIRLIGHT	125F
HOBBIT	NC
LORDS OF THE RING	175F
SAS ATTACK	152F
SPACE INVADERS	NC
SPEEL BREAKER	NC
TOMAHAWKS	160F
BLACKSTZAR	131F
BLOCUS	NC
COLOSSUS CHESS 4	230F
DR GRAPH	599F
DR DRAW	599F
DISCMAT	170F
DR CBASIC COMPILER	589F
DR PASCAL MT +	599F
D VASE 2	746F
FACTURATION STOCK	1599F
GENECAR	150F
GESTION DE FICHIER	291F
QUICK MALING	720F
MULTIPLAN	446F
POCKET BASE	796F
POCKET CALC	495F
POCKET WORDSTAR	886F
TURBO PASCAL	696F
TURBO TOOLBOX	696F
TURBO TUTOR	396F
HOUSE STAND SIÉGLE	178F
LIGHT PEN	420F



Commandez par Minitel

résumé des logiciels — hit
petites annonces — info prix
nouveautés
** MESSAGERIE dialogue en direct*

UTILITAIRES

AUTOFORM A L'ASSEMB	170F	370F
CALCULMAT		405F
DATAMAT		380F
TEXTOMAT		380F
DAMS	272F	376F
SUPER POINT		376F
WORDSTAR POCKET		800F
POCKET CAL 6128		477F
POCKET BASE 6128		756F
TURBO PASCAL 6128		558F
TURBO TUTOR 6128		371F
TURBO TOOLBOX 6128		558F
LA SOLUTION		842F
PASCAL MT +	610F	

PÉRIPHÉRIQUES

JOYSTICK AMSTRAD	140F
QUICKSHOT II	75F
QUICKSHOT II +	75F
QUICKSHOT VII	120F
QUICKSHOT IX	150F
COMPÉTITION PRO 5000	200F
SPEED KING	190F
THE STICK	135F
HOUSSE 464 et 6128	100F
SYNTHÉTISEUR VOCAL K7	325F
SYNTHÉTISEUR VOCAL D	348F
AMDRUM	320F

Commandez par téléphone avec votre Carte Bleue

BON DE COMMANDE
(Libeller en lettres majuscules)

MATERIEL	TITRES	K7	D	QT.	PRIX
				TOTAL	
				-5 %	
				FRAIS	20 F
				TOTAL	

carte bleue CB — PAYEZ PAR CARTE BLEUE
□□□□.□□□□.□□□□.□□□□
Date d'expiration — / — *Signature :*

à retourner à :

STARSOFT
187, rue du Temple - 75003 PARIS
☎ 48 04 71 88 – 48 04 71 89

NOM : ____________
Adresse : ____________
____________ *Tél. :* ____________

Mode de règlement : ____________
Chèque □ Mandat-poste □
Contre-remboursement □ + 20 F
(Livraison sous 48 heures des produits en stock)



SPECTRUM INCROYABLE !

ENSEMBLE LES LAUREATS NF — 175 F
+ SILENT SERVICE
+ CAULDRON 2
+ GREEN BERET

KONAMIS GREATEST HITS NF — 95 F
+ GREEN BERET
+ PING PONG
+ HYPERSPORTS
+ YE AR KUNG FU

THEY SOLD A MILLION 3 NF — 95 F
+ KUNG FU MASTER
+ GHOSTBUSTER
+ RAMBO
+ FIGHTER PILOT

ARCADE ACTION NF — 95 F
+ SPY HUNTER
+ ZAXXON
+ BUCK ROGERS
+ TAPPER

SPECTRUM STINGERS NF — 95 F
+ BRUCE LEE
+ ZORRO
+ CYBERUN
+ POLE POSITION

THEY SOLD A MILLION 2 NF — 95 F
+ BRUCE LEE
+ MATCH POINT (tennis)
+ KNIGHT LORE
+ MATCH DAY (foot)

THEY SOLD A MILLION 1 NF — 95 F
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON
+ SABRE WULF
+ JET SET WILLY

ARCADE HALL OF FAME NF — 95 F
+ RAID OVER MOSCOW
+ BLUE MAX
+ FLAK
+ HUNCHBACK II
+ ROCCO

GB: les programmes proposés dans cette liste étant principalement d'importation directe d'Angleterre, les notices d'instructions sont en anglais, "NF" à côté d'un titre indique qu'une notice en français est disponible.

*** NOUVEAUTES**
Les jeux présentés dans cette liste sont ceux dont la sortie est prévue pendant la période de parution de ce magazine. Compte tenu des aléas inhérents à la fabrication de logiciel, il est préférable de nous consulter pour connaître la disponibilité exacte de ces produits.

BON DE COMMANDE PAGE SUIVANTE

NOUVEAUTES! *

ACROJET NF	95 F
COMMANDO 86 NF	89 F
CRYSTAL CASTLE NF	95 F
CYBERUN NF	89 F
DONKEY KONG NF	89 F
DOUBLE TAKE NF	79 F
EXPRESS RAIDER NF	95 F
FUTURE KNIGHT NF	95 F
GALVAN NF	79 F
GUNSLINGER NF	89 F
HUMAN TORCHE NF	89 F
IKARI WARRIOR NF	89 F
JAILBREAK NF	89 F
JEUX SANS FRONTIERES NF	79 F
KAYLETH NF	89 F
KNIGHT RIDER NF	89 F
KONAMI'S TENNIS NF	79 F
LEADER BOARD NF	95 F
MAGMAX NF	79 F
PARALLAX NF	79 F
REBEL PLANETE NF	89 F
SARACEN NF	89 F
SCOOBY DOO NF	89 F
SHORT CIRCUIT NF	89 F
SPACE HARRIER NF	89 F
STREET HAWK NF	79 F
SUPERCYCLE NF	89 F
TENTH FRAME NF	89 F
TEMPLE OF TERROR NF	89 F
THE GREAT ESCAPE NF	79 F
WORLD GAMES NF	85 F

HIT PARADE

ANTIRIAD NF	75 F
AVENGER NF	95 F
BATMAN NF	75 F
BEACH HEAD 2 NF	85 F
BIGGLES NF	95 F
BOMBJACK NF	85 F
BREAKTHRU NF	89 F
CAULDRON 2 NF	89 F
COBRA NF	79 F
COMMANDO NF	75 F
DESERT FOX NF	95 F
1942 NF	79 F
GAUNTLET NF	95 F
GHOST N GOBELIN NF	79 F
HIGHLANDER NF	79 F
INFILTRATOR NF	95 F
KONAMI'S GOLF NF	79 F
KUNG FU MASTER NF	89 F
LEGEND OF KAGE NF	89 F
MASTERS OF UNIVERS NF	89 F
MIAMI VICE NF	79 F
MOVIE NF	89 F
PAPER BOY NF	79 F
PING PONG KONAMI NF	89 F
POLE POSITION NF	85 F
REVOLUTION NF	85 F
RAMBO NF	85 F
SCRABBLE NF	185 F
SILENT SERVICE NF	95 F
SKYFOX NF	79 F
TERRA CRESTA NF	79 F
THAI BOXING NF	89 F
THE GOONIES NF	89 F
THE DAMBUSTER NF	89 F
THE WAY OF EXPL. FIST NF	89 F
THE WAY OF THE TIGERS NF	89 F
TOP GUN NF	79 F
TRAILBLAZER NF	79 F
V!! NF	85 F
WINTER GAMES NF	89 F
WORLD CUP 86 NF	89 F
XEVIOUS NF	89 F
YE AR KUNG FU NF	79 F
ZORRO NF	85 F

ATARI 600/800/XL/130

SMASH HIT VOL 6 NF — 95 F
+ ELECTRAGLIDE
+ FORT APOCALYPSE
+ TIME FLIP
+ DRELBS

ARCADE CLASSICS NF — 95 F
+ POLE POSITION
+ PAC MAN
+ DIG DUG
+ MR DO

SMASH HIT VOL 5 NF — 95/145 F
+ ELECTRA GLIDE
+ MEDIATOR
+ CHOP SUEY
+ QUASIMODO

SHOOT THEM UP NF — 109 F
+ SUPER ZAXXON
+ DROP ZONE
+ BLUE MAX 2001
+ FORT APOCALYPSE

ATARI ACES NF — 109 F
+ ZORRO
+ UP N DOWN
+ SPY HUNTER
+ TAPPER

PLATFORM PERFECTION NF — 109 F
+ ZORRO
+ BRUCE LEE
+ BOUNTY BOB
+ GHOSTCHASER

Americana

OLLIES FOLLIES NF	35 F
SHAMUS NF	35 F
NEW YORK CITY NF	35 F
SCOOTER NF	35 F

NOUVEAUTES! * C/D

Bataillon Commander NF	95/145 F
BEACH HEAD 2 NF	ND/145 F
BLACK MAGIC NF	95/145 F
CRUSADE IN EUROPE	95/145 F
DECISION in the DESERT	95/145 F
GAUNTLET NF	95/145 F
FIELDS OF FIRE NF	145 F
FIGHT NIGHT NF	95/145 F
FIGHTER PILOT NF	95/125 F
GEMSTONE Warrior NF	ND/145 F
GUNSLINGER NF	95/145 F
LEADERBOARD NF	95/145 F
MASTERS OF UNIVERS NF	95/145 F
QUESTRON	ND/145 F
SARACEN NF	95/145 F
SMASH HIT VOL 4 NF	95 F
SOLOFLHIGHT 2 NF	95/145 F
SUPER HUEY 2 NF	95/145 F
TRAILBLAZER	95/145
ULTIMA 4	ND/145 F
VIETNAM	ND/145 F

HIT PARADE

ALTERNATIVE realty NF	ND/145 F
BALL BLAZER NF	95/145 F
ELECTROGLIDE NF	95/135 F
GREAT US road race NF	99/145 F
HARDBALL NF	95/145 F
HUMAN TORCH NF	ND/145 F
KENNEDY Approach NF	145/145 F
KNIGHT of the desert NF	145 F
MERCENARY 2ND city NF	85/125 F
RAID OVER MOSCOW NF	95/145 F
REBEL PLANETE NF	ND/145 F
RESCUE on Fractalus NF	95/145 F
SILENT SERVICE NF	95/145 F
SPY VS SPY II NF	95/145 F

ASYLUM NF	95/145 F
BEACH HEAD NF	ND/145 F
GHOSTBUSTER NF	149 F
HACKER NF	95/145 F
MERCENARY NF	95/135 F
SPITFIRE ACE NF	95 F
STRIP POKER NF	95 F
TIGERS IN THE SNOW	ND/145 F
WARRIORS OR RAS	95/145 F

THOMSON

ALBUM THOMSON NF — 245 F
+ GREEN BERET
+ MONOPOLY
+ SUPER TENNIS
+ RUNWAY

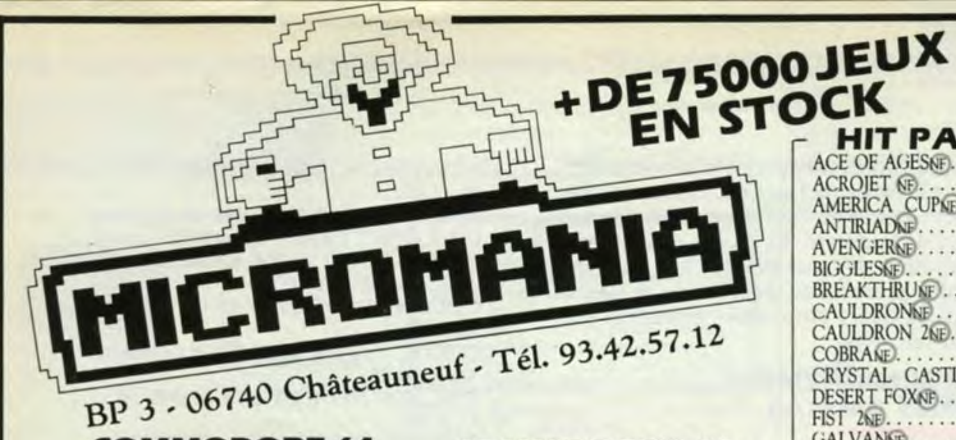
NOUVEAUTES! *

AFFAIRE SYDNEY	165 F
AIGLE D'OR	175 F
AVENGER	175 F
BACTRON	145 F
BOXING	145 F
CHIMERE	145 F
DIEUX DU STADE 2	179 F
DOSSIER BOERHAAVE	149 F
GREEN BERET	149 F
GRAND PRIX 500 CC	169 F
HACKER	145 F
HERITAGE II	145 F
KUNG FOU	145 F
LA MINE AUX DIAMANTS	149 F
LE DIEU DE LA GLISSE MO6	165 F
Les cavernes de THENEBE	145 F
L'EVADE de Topiocatraz	139 F
LE TEMPLE DE QUAUHTLI	165 F
LES PASSAGERS DU VENT	289 F
MEURTRE SUR Atlantique	195 F
MGT	129 F
MONOPOLY	175 F
REFLEX	139 F
RUNWAY	145 F
SAPIENS	165 F
SAPHIR	149 F
SORCERY	149 F
SPINDIZZY	145 F
STONE ZONE	145 F
SUPER TENNIS	175 F
SUPER TEST Decathlon	149 F
THE WAY OF THE TIGER	149 F
TNT	149 F
VAMPIRE	169 F
YE AR KUNG FU 2	145 F

NUMERO 10 (Platini)	129 F
BEACH HEAD	145 F
MEURTRE A GRANDE VTS	149 F
DIEUX DU STADE	159 F
AIGLE D'OR	139 F
MANDRAGORE	195 F
SCRABBLE	175 F
KARATE	175 F
CINQUIEME AXE	125 F
LA GESTE d'Artillac	245 F
OMEGA Planète invisible	195 F
LAS VEGAS	195 F
SORTILEGE	169 F
AFFAIRE VERA CRUZ	149 F
VOL SOLO (solo flight)	185 F

NOUVEAU THOMSON DISK

5EM AXE	225 F
AFFAIRE SYDNEY	245 F
AFFAIRE VERA CRUZ	245 F
AIGLE D'OR	225 F
BACTRON	195 F
GRAND PRIX 500	225 F
GREEN BERET	195 F
KUNG FU	195 F
LA MINE AUX DIAMANTS	245 F
LEGENDE	195 F
Les cavernes de THENEBE	195 F
LES DIEUX DE LA GLISSE	195 F
LES DIEUX DU STADE 2	195 F
MGT	195 F
MONOPOLY	225 F
RUNWAY 2	195 F
SAPHIR	245 F
SAPIENS	195 F
SORCERY	195 F
SORTILEGES	245 F
SPINDIZZY	195 F
STONE ZONE	195 F
SUPER ANDROIDES	245 F
TEMPLE DE QUAUTLI	195 F
THE WAY OF THE TIGER	225 F
TNT	195 F
VAMPIRE	245 F
YE AR KUNG FU 2	195 F



COMMODORE 64 INCROYABLE !

ENSEMBLE LES LAUREATS NF + SILENT SERVICE + CAULDRON 2 + GREEN BERET	**175 F**
HIT PACK NF + COMMANDO + BOMBJACK + AIRWOLF + FRANCK BRUNO BOXING	**99/149 F**
ALBUM MELBOURNE NF + THE WAY OF EXPL FIST + ROCK N WRESTLE + RED HAWK + STARION	**115/145 F**
ZZAP SIZZLER NF + Z + MONTY ON THE RUN + BOUNDER + STARQUAKE	**95 F**
KONAMIS GREATEST HITS NF + GREEN BERET + PING PONG + HYPERSPORTS + YE AR KUNG FU	**115/145 F**
THEY SOLD A MILLION 3 NF + KUNG FU MASTER + GHOSTBUSTER + RAMBO + FIGHTER PILOT	**115/145 F**
BRODERBUND BLASTERS NF + KARATEKA + STEALTH + CHOPLIFTER + SPELLUNKER	**99 F**
ARCADE ACTION NF + SPY HUNTER + ZAXXON + BUCK ROGERS + TAPPER	**99 F**
PLATFORM PERFECTION NF + ZORRO + BRUCE LEE + BOUNTY BOB ST BACK + GHOSTCHASER	**99 F**
SHOOT THEM UP NF + SUPER ZAXXON + DROPZONE + BLUE MAX 2001 + FORT APOCALYPSE	**99 F**
ARCADE CLASICS NF + POLE POSITION + PAC MAN + DIG DUG + MR DO	**95 F**
THEY SOLD A MILLION 2 NF + BRUCE LEE + MATCH POINT (tennis) + KNIGHT LORE + MATCH DAY (foot)	**95/125 F**
THEY SOLD A MILLION 1 NF + BEACH HEAD + DECATHLON + THE STAFF OF KARNATH + JET SET WILLY	**95/125 F**
ARCADE HALL OF FAME NF + SPY HUNTER + TAPPER + UP N DOWN + BLUE MAX + AZTEC CHALLENGE	**75/125 F**

COMMODORE 64 INCROYABLE!

Nouvelle série Americana
Des jeux supers à micro-prix

OLLIES FOLLIES NF	35 F
SLAMBALL NF	35 F
SCOOTER NF	35 F
SHAMUS NF	35 F
NEW YORK CITY NF	35 F
SCROLLS OF ABADON NF	35 F
NEUTRAL ZONE NF	35 F
BREAKDANCE	35 F
SENTINEL NF	35 F
GO FOR GOLD NF	35 F

NOUVEAUTES! *

	C/D
ALLEYKAT NF	89/129 F
BATAILLON Commander NF	95/145 F
BLACK MAGIC NF	95/145 F
BOMBJACK 2 NF	89/129 F
Champion Ship wrestling NF	95/145 F
COMMANDO "86" NF	89/129 F
CYBERUN NF	95 F
DESTROYER NF	95/145 F
DOUBLE TAKE NF	89/129 F
EXPRESS RAIDER NF	95/145 F
FIELDS OF FIRE NF	95/145 F
FIRE LORD NF	89/129 F
FUTURE KNIGHT NF	95/145 F
GUNSLINGER NF	95/145 F
HIGHWAY Encounter NF	85/145 F
HUMAN TORCHE NF	89/129 F
IKARI WARRIOR NF	89/129 F
JAILBREAK NF	95/145 F
KAYLETH NF	95/145 F
KNUCKLE BUSTER NF	95/145 F
KONAMIS GOLF NF	89/129 F
KWAH (RED HAWK 2) NF	95 F
LEGEND OF KAGE NF	89/125 F
MAG MAX NF	89/129 F
MASTER OF UNIVERSE NF	95/145 F
MONOPOLY NF	175 F
MOVIE MONSTER NF	95/145 F
MUTANT NF	89/129 F
SAIGON NF	145/ 95 F
SARACEN NF	95/145 F
SCOOBY DOO NF	89/129 F
SENTINEL NF	95 F
STREET HAWK NF	89/129 F
SHORT CIRCUIT NF	89/129 F
SWOLD SAMOURAI NF	95/145 F
SUPER HUEY 2 NF	95/145 F
TARZAN NF	89/129 F
TENTH FRAME NF	95/145 F
TEMPLE OF TERROR NF	95/145 F
THE GREAT ESCAPE NF	89/129 F
WARRIOR 2 NF	95/145 F
XEVIOUS NF	95/145 F

Les MICROMANES câblés savent tout !
Soyez branché micro 24 h/24 h
Tapez **FUNI** puis **MIC** par le 3615

HIT PARADE

ACE OF AGES NF	95/145 F
ACROJET NF	95/145 F
AMERICA CUP NF	95/145 F
ANTIRIAD NF	89/129 F
AVENGER NF	95/145 F
BIGGLES NF	95 F
BREAKTHRU NF	95/145 F
CAULDRON NF	79 F
CAULDRON 2 NF	89/129 F
COBRA NF	89/129 F
CRYSTAL CASTLE NF	95/145 F
DESERT FOX NF	89/139 F
FIST 2 NF	95/129 F
GALVAN NF	89/129 F
GAUNTLET NF	95/145 F
GHOST N GOBBELINS NF	95/145 F
LEGEND OF KAGE NF	95/145 F
YE AR KUNG FU II NF	89/129 F
HIGHLANDER NF	89/129 F
1942 NF	95/145 F
INFILTRATOR NF	95/145 F
INTL KARATE NF	69 F
KENNEDY APPROACH NF	89/139 F
KNIGHT GAMES NF	95/145 F
LEADER BOARD NF	95/145 F
MIAMI VICE NF	89 F/129 F
NEXUS NF	95/145 F
PAPER BOY NF	95/145 F
PARALLAX NF	89/129 F
PING PONG NF	89/125 F
QUESTRON	ND/145 F
RAMBO NF	85/139 F
REBEL PLANET NF	89/139 F
SANXION NF	95/145 F
SCRABBLE NF	185 F
SILENT SERVICE NF	95/145 F
SKYFOX NF	95/125 F
SOLO FLIGHT 2 NF	95/145 F
SORCERY NF	95 F
SPACE HARRIER NF	89/129 F
STRIKE force harrier NF	95/145 F
SUMMER GAMES II NF	89/139 F
SUPERCYCLE NF	95/145 F
Superstar PING PONG NF	95/145 F
TERRA CRESTA NF	89/129 F
THE GOONIES NF	89/139 F
THE WAY of exp fist NF	85/125 F
TOP GUN NF	89/129 F
TRAILBLAZER NF	95/145 F
V!!! NF	89 F
WINTER GAMES NF	89/139 F
WORLD GAMES NF	95/145 F

"SOLDES" C/D DEMENT! 35 F/49 F

- ASYLUM NF
- BEACH HEAD 2 NF
- BLACK WHICHE NF
- BOUNTY BOB str, back NF
- BRIAN JACK
- BRUCE LEE NF
- BUCK ROGERS
- BUD BLITZ NF
- DRAGON SKULL NF
- ENTOMBED NF
- FORT APOCALYPSE NF
- KUNG FU MASTER NC
- GROGS REVENCE NF
- IMHOTEP
- POLE POSITION NF
- SPACE DOUBTS
- SUPERMAN NF
- TIGERS IN THE SNOW
- TIME TUNNEL NF
- LEGEND of AMAZONE WOMEN NF
- OUTLAWS

GB: les programmes proposés dans cette liste étant principalement d'importation directe d'Angleterre, les notices d'instructions sont en anglais, "NF" à côté d'un titre indique qu'une notice en français est disponible.

ALTERNATIVE realty	ND/145 F
ASSAULT MACHINE NF	89/129 F
BACK to the future NF	95 F
BALL BLAZER NF	75 F
BATAILLE d'Angleterre NF	119 F
BATAILLE pour Midway NF	119 F
Beyond Forbidden Forest NF	95/145 F
CRUSADE IN EUROPE	95/145 F
DECISION in the DESERT	95/145 F
DROP ZONE NF	95 F
ELECTROGLIDE NF	89/129 F
FIGHTING WARRIOR NF	85 F
FRANKIES goes to HWD NF	89 F
FRIDAY THE 13 NF	89 F
GHOSTBUSTER NF	95 F
GHOSTCHASER NF	75 F
GREAT ROAD RACE NF	95 F
GREEN BERET NF	89/129 F
HACKER NF	95 F
HYPERSPORT	89 F
IMPOSSIBLE MISSION NF	85/139 F
JEUX sans FRONTIERES NF	89/129 F
KNIGHT of the DESERT	89/139 F
LAW OF THE WEST NF	95/145 F
LITTLE COMPUTER NF	95 F
MASTER of the LAMPS NF	95 F
MIG ALLEY ACE NF	89/149 F
MIKIE NF	89 F
MUSIC STUDIO NF	99/149 F
QUESTRON NF	ND/145 F
PENTOGRAM NF	85 F
PHALSBERG NF	179 F
PHANTAISIE NF	145 F
PITSTOP 2 NF	89/139 F
RAID OVER MOSCOW NF	89/139 F
RED HAWK NF	89 F
RESCUE on Fractalus NF	95/145 F
ROCKY horror show NF	89 F
THAI BOXING NF	89/129 F
SCALEXTRIC NF	115 F
SPY VS SPY NF	95/125 F
STRIP POKER NF	89 F
THEATRE EUROPE NF	110 F
UCHI MATA JUDO NF	95/129 F
ULTIMA III	199 F
ULTIMA 4	ND/145 F
WARRIORS OF RAS	95/145 F
WORLD CUP 86 NF	95/145 F
ZORRO NF	89/139 F

MSX

ALIEN 8 NF	89 F
ACROJET NF	95 F
AIGLE D'OR NF	169 F
BEACH HEAD NF	95 F
BOUNDER NF	89 F
CYBERUN NF	95 F
DAMBUSTERS NF	95 F
DECATHLON NF	89 F
DESOLATOR NF	115 F
FLIGHT 737 NF	49 F
GAUNTLET NF	95 F
GUNFRIGHT NF	89 F
HERITAGE NF	165 F
HYPER VIPER NF	49 F
KNIGHT LORE NF	89 F
NIGHT SHADE NF	89 F
TARZAN NF	89 F
THAI BOXING NF	89 F
THE WAY OF THE TIGER NF	89 F
TRAILBLAZER NF	95 F
JACK THE NIPPER NF	89 F
WALKYR NF	89 F
WINTER GAMES NF	95 F

ALBUM ULTIMATE NF + ALIEN 8 + GUNFRIGHT + KNIGHT LORE + NIGHTSHADE	**119 F**
MSX CLASSICS NF + GROGS REVENCE + BOUNDER + WALKYR + GUNFRIGHT	**119 F**

1 AN DE GARANTIE TOTALE

ACE ARRIVE

Cascade Games annonce la sortie sur Amstrad de ACE, le fameux logiciel de combat aérien qui a déjà étonné tous les utilisateurs de Commodore 64 et même un pilote de la Royal Navy. On espère que le résultat sera à la hauteur de nos espérances, car à l'heure où je mets sous plume, je n'ai pas encore eu le temps de le tester, mais c'est promis vous aurez le banc d'essai dans le prochain numéro.

ÇA BOUGE CHEZ LORICIELS

Après avoir déménagé en septembre dans ses nouveaux locaux de Rueil Malmaison, et renforcé son circuit de distribution en créant sa filiale Loridif, Loriciels devient Société Anonyme et Laurent WEILL président directeur général avec costume trois piéces et gros cigare et tout.

TOP SECRET

Comme chaque année, notre espionne en Grande-Bretagne, la ravissante LUMPY JUMPER, nous a transmis en même temps que ses bons vœux son rapport d'activité et nous sommes donc en mesure de vous dévoiler les nouveaux jeux qui sont en cours de développement chez certains éditeurs d'Outre-Manche.

Argus Press Software nous concocte Peter Shilton's Handball Maradona, qui est, comme son nom ne le dit pas, une simulation de football où vous tenez le rôle du gardien de but. Toujours du football chez CDS Software Ltd qui nous prépare Brian Clough's Football, un jeu de simulation dans lequel vous jouerez au dirigeant de club et deviendrez peut-être le roi de la magouille.

Advance fera de vous un combattant de la jungle dans un jeu d'arcade en 20 tableaux qui s'appellera Butch Hard Guy. Rambo n'a qu'à bien se tenir, et l'homme au béret vert aussi !

Toujours aussi prolifique CRL nous prépare Cybord, premier volet d'une trilogie dans la lignée de Tau Ceti. Egalement chez CRL, Death or Glory, une nouvelle version de la guerre des étoiles et Ball breaker, sorte de casse-briques aux réactions plutôt étonnantes. Mais vous en saurez plus au cours du premier trimestre, wait and see.

PROCHAINEMENT DANS AMSTAR

ACTIVISION

• ALIENS : vous êtes confronté en permanence aux créateurs les plus impitoyables... basé sur le roman de Science-fiction : Aliens...
• HIJACK : une combinaison d'arcade, de stratégie et de simulation...

ERE INFORMATIQUE

• SCOTT WINDER REPORTER : vivre et agir comme un véritable journaliste grâce à ce jeu d'aventure et de simulation...

FIL :

• BIG BAND : aventure où vous partez pour réaliser le casse du siècle...

GREMLIN GRAPHICS :

• FOOTBALLER OF THE YEAR : comment vivre une carrière de footballeur en commençant à 17 ans en 4e division...

KONAMI :

• JAIC BREAK : ce qui se passe lorsque les prisonniers se sont échappés et ont pris possession de la ville...

LORICIELS :

• LES TEMPLIERS D'ORVEN : jeu de rôles et d'aventures pour les aventuriers d'Orven dans une ultime croisade...

RAINBIRD :

• STARGLIDER : jeu d'arcade présentant une simulation de combat aérien en 3D...

UBI SOFT :

• DRAGON'S LAIR : Dirk doit atteindre le repère de Dragon pour sauver la belle princesse...
• THANATOS : transformé en dragon, vous devez transporter au péril de votre vie une fille jusqu'au chaudron...
• TRIVIAL PURSUIT : enfin le célèbre jeu de société sur l'écran de votre ordinateur...

Nous remercions pour leur collaboration les éditeurs, les distributeurs et les magasins suivants :
— A'N'F SOFTWARE, LONDON, tél. 01 439 0666
— ACTIVISION, 75008 PARIS, tél. (1) 42.99.17.85
— BUG BYTE, LONDON, tél. 01.439.0666
— CHIP, 75011 PARIS, tél. (1) 43.57.26.03
— COBRA SOFT, 71104 CHALON-SUR-SAONE, tél. 85.41.63.00
— COCONUT, 75011 PARIS, tél. (1) 43.55.63.00
— COKTEL VISION, 92100 BOULOGNE, tél. (1) 46.04.70.85
— D3M, 92200 NEUILLY-SUR-SEINE, tél. (1) 47.47.16.00
— DUCHET COMPUTERS, CHEPSTOW, tél (44) 291.257.80
— ELITE, diffusé par UBI SOFT
— ENGLISH SOFTWARE, MANCHESTER
— ERE INFORMATIQUE, 94200 VITRY-SUR-SEINE, tél. (1) 45.21.01.49
— FIL, 93175 BAGNOLET, tél (1) 48.97.44.44
— FREE GAME BLOT, 38190 CROLLES
— GREMLIN GRAPHICS, SHEFFIELD, tél (0742) 753.423
— GUILLEMOT INTERNATIONAL, 56200 LA GACILLY, tél. 99.08.90.88
— IGL, 35000 RENNES, tél. 99.79.03.60
— IMAGINE, 06740 CHATEAUNEUF-DE-GRASSE, tél. 93.42.57.12
— INNELEC, 93506 PANTIN CEDEX, tél. (1) 48.91.00.44
— LOISITECH, 93106 MONTREUIL, tél. (1) 48.59.72.76
— LORICIELS, 92500 RUEIL MALMAISON, tél. (1) 47.52.18.18
— MICROIDS, 92100 BOULOGNE
— MICROMANIA, MICROPROSE, 06740 CHATEAUNEUF-DE-GRASSE, tél. 93.42.57.12
— MICROPOOL, 93506 PANTIN CEDEX, tél. (1) 48.91.00.44
— MIRRORSOFT, LONDON, tél. 01.377.48.37
— OCEAN, 06740 CHATEAUNEUF-DE-GRASSE, tél. 93.42.57.12
— ORDIVIDUEL, 94300 VINCENNES, tél (1) 43.28.22.06
— PSS, COVENTRY, tél. (0203) 667.556
— TITUS, 93370 MONTFERMEIL, tél. (1) 45.09.21.40
— UBI SOFT, 94000 CRETEIL, tél. 43.39.23.21
— US GOLD, 06740 CHATEAUNEUF-DE-GRASSE, tél. 93.42.57.12

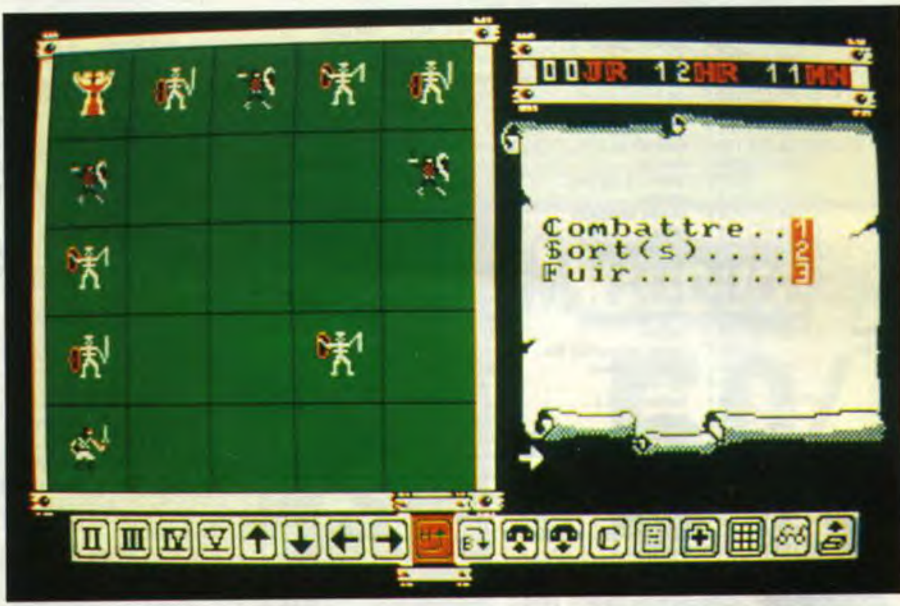




FER ET FLAMME

UBI SOFT
Jeu de rôle

Qu'il faisait bon vivre dans le royaume de THULYNTE jusqu'à ces dernières semaines !.. Vous ne pouvez imaginer de paysages plus diversifiés, de plaines plus verdoyantes ou de rivières ayant une eau plus limpide que dans ce territoire où respire la joie de vivre...
Et puis, un jour, un étranger est apparu sur son cheval ; je l'ai aperçu de loin et j'ai tout de suite senti qu'il venait sur notre terre au nom des Forces du Mal. Il émanait de lui tout un mystère et son regard était froid, si froid... Bien que, visiblement, il venait de faire un long voyage, il ne se dirigea pas vers le village mais alla directement au pied de la colline de KARNRYTE... Lorsqu'il est descendu de son cheval, j'ai aperçu dans ses mains un long bâton ; c'est du moins ce que je croyais...
Mais soudain, il le fit tournoyer autour de lui et c'est ainsi qu'une tempête effrayante se déclencha ; j'étais persuadée que la fin du monde était là, toute proche. Le vent redoubla alors de force, entraînant les nuages à une allure folle, mais quelle ne fut pas ma stupeur quand je les vis s'arrêter net au sommet de la colline et se transformer en une citadelle !..
J'étais maintenant certaine que le Malin s'installait pour notre perte à tous et, cette fois, il avait pris les traits de l'infâme magicien KHAAL ; c'est par ce biais qu'il allait réussir à régner sur toute la région de THULYNTE.
Après avoir constaté toute l'influence que KHAAL le Maléfique commence à prendre, nous, habitants de SENGHAR, avons décidé de recruter les meilleurs mercenaires pour mettre fin à ce règne diabolique avant qu'il ne soit trop tard... Et c'est ainsi que je me retrouve désignée pour constituer et diriger l'équipe qui va oser affronter KHAAL.

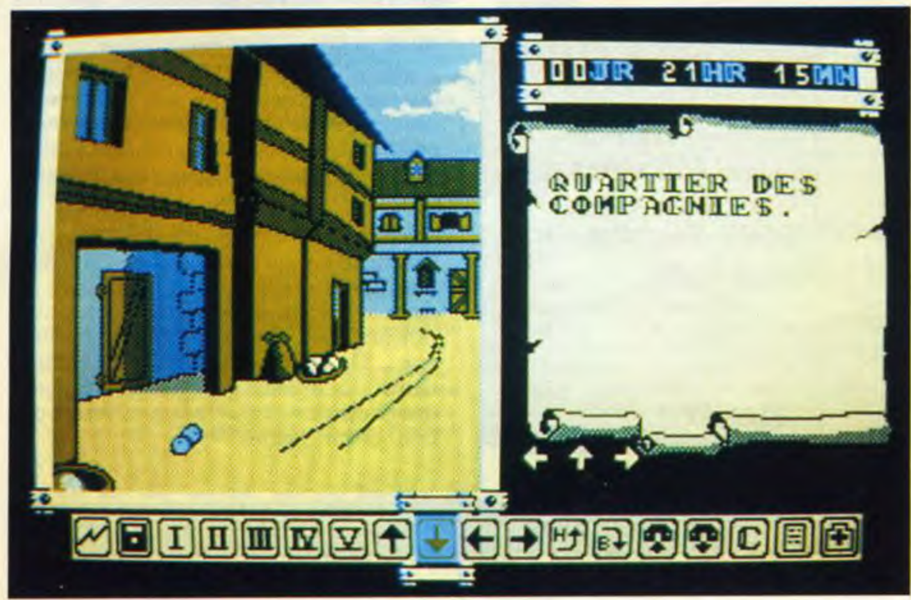


Le plus difficile consiste en un premier temps à sélectionner cinq personnes parmi les huit catégories possibles afin d'avoir une équipe la plus efficace possible. C'est pourquoi je décide de m'entourer d'un guerrier, d'un magicien, d'un elfe, d'un voleur et d'un chevalier, espérant avoir ainsi avec moi force, agilité, pouvoirs, art du combat, sagesse et intelligence... Après que chacun se soit équipé en fonction de ses moyens, nous arrivons en vue des remparts d'une ville ; ayant acquitté le droit d'entrée en parfait citoyen, nous partons à la recherche de tous les indices pouvant

L DU MOIS





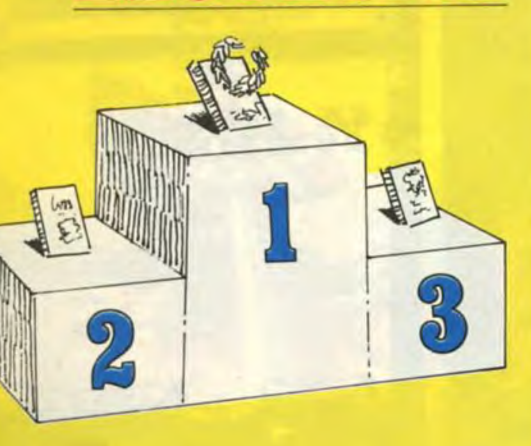


nous intéresser en traversant les différents quartiers. Soudain un personnage avec une mine patibulaire se dresse devant nous ; la première surprise passée, nous le saluons et obtenons ainsi un premier renseignement. Ce personnage n'est que le premier de la longue liste que nous avons à rencontrer...

Bientôt, au début d'une rue, nous sommes éblouis par le bâtiment qui se dresse devant nous et que nous désespérions de trouver. Notre histoire va sûrement prendre un tournant grâce à cette construction car il s'agit du Palais Doré... Prudemment, nous pénétrons à l'intérieur, flattons le chien pour qu'il ne nous attaque pas et c'est alors... que le téléphone sonne, me ramenant douloureusement au XX[e] siècle (atterrissage fort douloureux !). Lorsque je peux revenir pour poursuivre mon épopée (au bout d'une demi-heure), je découvre avec dépit que toute mon équipe s'est malheureusement fait décimer avant que la victoire finale n'ait été atteinte.. O rage, ô désespoir !..

Il y a longtemps que "Fer et flamme" était attendu, mais je peux vous dire que cela valait le coup d'attendre. La présentation est très soignée et les graphismes sont remarquables. D'autre part, toutes les actions ou déplacements se font en sélectionnant une icône parmi toutes celles présentées en bas de l'écran. Chaque icône étant représentée par un graphisme, il suffit de l'interpréter pour savoir ce à quoi elle correspond. Enfin, comme tout jeu de rôle qui se respecte, chaque mission permet d'acquérir plus d'expérience et de s'améliorer pour les prochaines missions ; c'est pourquoi vous ne risquez pas de ressentir la rigueur de l'hiver qui s'annonce car la flamme qui s'allumera en vous après avoir goûté à ce jeu n'est pas prête de s'éteindre...

LE HIT DES LECTEURS



Afin de mieux connaître les logiciels "dans le vent", nous vous demandons d'établir le classement des dix meilleurs produits que vous possédez et appréciez (cinq utilitaires, cinq jeux) et de nous l'envoyer.

Place Utilitaires	Nom	Type	Progression
1	Lorigraph	DAO	→
2	FIDO	Utilitaire Disque	↗
3	Printer Pack 2	Utilitaire imprimante	↗
4	Tasword	Traitement de texte	↘
5	DAMS	Editeur assembleur	↗

Place Jeux	Nom	Type	Progression
1	Le Pacte	Aventure	↗
2	Lightforce	Arcade	↗
3	Winter Games	Simulation sportive	→
4	Trailblazer	Arcade	↗
5	Cauldron II	Arcade-Aventure	↘

LE COIN DES AS

WINTER GAMES		
- Bobsled	26,22	Sébastien BEBIN
- Hot dog	9,2	Jean-Marie MENARD
- Speed skating	0:28,1	Sébastien BEBIN
- Sky jump	234,5	Jean-Marie MENARD
RAMBO	18/60	Laurent PAPOUIN
SAI COMBAT	68250	Kriss CHICOIX
GREEN BERET	138620	Stéphane FREREBEAU
YE ARG KUNG FU	6284420	Xavier RABE
SPINDIZZY	28 % of screens 20 % of jewels 24 % of game	Alban FLEURET
COMBAT LYNX	11600	Sébastien BEBIN
BOMB JACK	312 930	Jérôme BRAUN

Doué ? C'est ce que vous croyez ! Ce n'est pas parce que vous avez atteint 251 317 points à votre Pac Man favori, que vous êtes le plus fort...
Envoyez-nous vos meilleurs scores, accompagnés d'une photo d'écran et en attestant que vous ne trichez pas : vous monterez peut-être sur la plus haute marche de notre podium. Une photo d'identité peut accompagner votre envoi avec le risque de la voir publiée dans la revue...

En attendant vos performances, la rédaction d'AMSTAR vous communique les siennes. Elles vous paraîtront sans doute ridicules, mais il faut bien lancer la rubrique... On attend vos exploits avec impatience ! N'oubliez pas, il faudra joindre une photo de votre score si vous voulez que celui-ci soit publié.

CONSEILS

L'AMSTRAD a suscité bien des enthousiasmes chez les éditeurs de logiciels, qu'ils soient français ou étrangers. Devant la prolifération de programmes sur AMSTRAD, il nous a semblé utile de faire paraître chaque mois une liste des jeux ou des utilitaires qui nous ont le plus séduits afin d'orienter votre choix sur l'achat éventuel d'un logiciel.

Nom du logiciel	Editeur
BOB WINNER	Loriciels
DEMAIN HOLOCAUSTE	Chip
FER ET FLAMME	Ubi Soft
HEARTLAND	Ubi Soft
HISTOIRE D'OR	Cobra Soft
JACK THE NIPPER	Gremlin Graphics
KILLER STAR	Loisitech
SRAM 2	Ere Informatique

le coin du livre



JE DÉBUTE EN BASIC AMSTRAD

C. Delannoy. 152 pages.
Réf. E1 .... 91 F
Ce livre est écrit dans un langage très simple. La démarche est progressive, chaque notion est présentée sur un exemple simple accompagnée de nombreux exercices. L'auteur nous familiarise avec les erreurs possibles.

PROGRAMMATION SUR AMSTRAD PCW 8256/8512. Basic et fichiers.

P. Bihan. 184 pages.
Réf. E2 .... 149 F
Cet ouvrage est écrit selon une progression éprouvée en cours.
Il est destiné à intéresser le débutant puisque conçu dans un souci didactique, en supposant la programmation inconnue, et en même temps susceptible d'intéresser le programmeur confirmé avec l'important chapitre réservé aux fichiers. En effet, le langage Basic de l'AMSTRAD PCW 8256/8512 utilise JETSAM.
Le livre est divisé en neuf chapitres qui se terminent tous par une série d'exercices dont la solution est toujours commentée et expliquée.

MULTIPLAN SUR AMSTRAD

C. Delannoy. 280 pages.
Réf E3 .... 195 F
Ce livre a été écrit pour vous ! Il va vous permettre de "piloter" parfaitement ce logiciel et vous donner ainsi les moyens de réaliser facilement et en toute sécurité des tableaux "sur mesure".
Chaque notion vous est présentée sur un exemple simple. Vous êtes ensuite guidé pas à pas dans une expérimentation qui vous en fait explorer les multiples facettes.
La plupart des chapitres sont suivis d'un récapitulatif de "ce que vous devez savoir"; vous êtes ainsi en mesure de contrôler votre progression.

PROGRAMMES DE PHYSIQUE SUR AMSTRAD

P. Beaufils, M. Lamarche. Y. Muggianu. 192 pages.
Réf. E4 .... 150 F
Les auteurs, professeurs de lycée, ont voulu libérer des longs calculs et des formules "bombardées" afin de vous permettre une nouvelle approche de la physique.
Vous trouverez dans ce livre 28 programmes correspondant à l'enseignement de la physique en classes de terminale des lycées. Ils traitent de la mécanique, de l'électricité, de la thermodynamique, de l'optique et de la chimie.

PROGRAMMES DE MATHÉMATIQUES SUR AMSTRAD

P. Beaufils, M. Lamarche, Y. Muggianu. 192 pages.
Réf. E5 .... 150 F
Voici des programmes de mathématiques écrits en BASIC du niveau d'une classe de terminale de lycée. Accompagnés de leurs commentaires, ils transforment l'ordinateur en un outil pédagogique de valeur et un instrument de calcul puissant pour résoudre bien des problèmes.
En second plan, les auteurs ont voulu montrer que les mathématiques ne sont pas mortes avec l'usage de l'ordinateur, bien au contraire : l'écriture d'un programme comme la critique des résultats nécessite des connaissances solides et variées.

CALCUL NUMÉRIQUE SUR AMSTRAD

M. Rousselet. 168 pages.
Réf. E6 .... 150 F
Les règles à calcul, les tables de racines carrées ou de logarithmes ont fait leur temps.
Cet ouvrage met à la portée de tous de nombreux outils de calcul. Les principaux domaines du calcul numérique sont abordés : résolution des équations et des systèmes, intégrations, statistiques et probabilités, calculs différenciels, etc...

FAITES VOS JEUX AVEC AMSTRAD

C. Delannoy. 200 pages.
Réf. E7 .... 110 F
Ce livre vous propose un éventail de jeux exploitant pleinement les possibilités graphiques et sonores des AMSTRAD CPC 464, CPC 664 et CPC 6128.
Son rôle ne se limite cependant pas à celui d'un simple recueil de programmes. Tout d'abord, il vous offre la possibilité d'adapter chacun d'entre eux en fonction de vos goûts et de vos désirs, et cela sans même que vous ayez besoin de connaître le Basic.
C'est dans ce but que chaque jeu est accompagné de nombreuses suggestions de personnalisation qui vous sont expliquées dans le moindre détail.

PREMIERS PROGRAMMES

Rodnay Zaks. 248 pages.
Réf. 51 .... 108 F
Comportant de nombreux diagrammes et illustrations en couleur, ce livre vous enseigne les bases de la programmation en BASIC sur Amstrad. Aucune expérience préalable de la programmation n'est nécessaire.

AMSTRAD 56 PROGRAMMES

S.R. Trost. 160 pages
Réf. 52 .... 78 F
Ce livre vous propose 56 programmes prêts à l'emploi dans de nombreux domaines d'application personnels et professionnels: finances personnelles, gestion, immobilier, analyse de données, éducation.

TECHNIQUES DE PROGRAMMATION ET JEUX EN ASSEMBLEUR

G. Fagot-Barraly. 176 pages.
Réf. 53 .... 98 F
Cet ouvrage contient des programmes de jeux écrits pour les ordinateurs Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Chaque programme est accompagné d'une analyse pédagogique de la structure des phases essentielles et de tableaux résumant la fonction et les valeurs possibles des principales variables.

GUIDE DU GRAPHISME

J. Winford. 208 pages.
Réf. 54 .... 108 F
Cet ouvrage présente toutes les techniques indispensables pour vous permettre de réaliser de façon simple et rapide des programmes graphiques (gestion des couleurs, utilisation des différents modes vidéo, tracé de courbes, réalisation de graphiques animés).

GRAPHISME EN 3 DIMENSIONS

T. Lachand-Robert. 240 pages.
Réf. 55 .... 148 F
Vous pourrez, grâce à ce livre, représenter des polyèdres, des surfaces, voire des objets plus complexes en trois dimensions sur l'écran de votre ordinateur. Les faire pivoter pour les observer sur tous les angles... etc.

JEUX D'ACTION

P. Monsaut. 96 pages.
Réf. 57 .... 49 F
18 jeux d'action en BASIC pour votre Amstrad : tank, trace, D.C.A., blitz, squash, alphabet, numérix, atterrissage, etc.

PROGRAMMER EN dBASE III ET III PLUS

Par René Cohen. 288 pages.
Réf. P4 . . . . 185 F
L'auteur s'adresse aux débutants complets qui vont bâtir une application complète de gestion de fichiers clients, de stocks ou de facturation. Tous les programmes dBASE sont largement commentés pour vous permettre de les modifier ou de les adapter à

dBASE ET SES FICHIERS - III ET III PLUS

par Jacques Boisgontier. 240 pages.
Réf. P1 . . . . 185 F
Toutes les commandes et les fonctions de dBASE III sont décrites et illustrées dans ce livre par un exemple concret.

I.A. SUR AMSTRAD CPC : LANGAGE ET FORMES

Par Thierry et Eric Lévy-Abégnoli. 176 pages.
Réf. . . . . 195 F
Ce livre concerne deux notions bien précises de l'Intelligence Artificielle : le langage naturel et la reconnaissance de formes.
Le langage naturel : le programmeur fait en sorte que l'ordinateur comprenne notre langage, et qu'il parle à son tour en langage naturel.
La reconnaissance de formes : l'ordinateur reconnaît une forme par rapport à une autre (un carré par rapport à un ballon) et fait des comparaisons entre les formes qui lui sont présentées.

GESTION SUR AMSTRAD PCW

Par Jean-Michel Jego et Alain Gargadennec. 240 pages.
Réf. P2 . . . . 175 F
Ce livre permet de découvrir progressivement les trois logiciels complémentaires les plus utilisés sur Amstrad PCW et CPC 6128 : LocoScript (traitement de texte), dBASE II (base de donnée) et Multiplan (tableur), grâce aux modèles et tableaux proposés dans ce livre.

BON DE COMMANDE

A renvoyez avec votre règlement à **STAMP DIFFUSION**, 27, Bd de la Fraternité - 44100 NANTES.

Frais de port en sus: 25 F
(gratuit pour toute commande supérieure à 300 F)

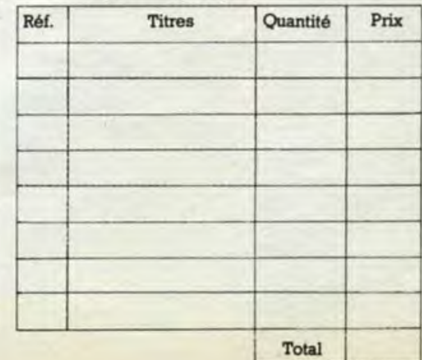
Ci-joint mon règlement par chèque ou mandat.
Nom .... Prénom ....

Adresse ....

.... Tél. ....

Signature.

Veuillez m'envoyer les ouvrages dont j'indique les titres ci-dessous.



Réf.	Titres	Quantité	Prix
		Total	

THEME

SPECIAL WAR GAMES

Le mois dernier, nous vous avons présenté un dossier "Spécial Sports". C'est pourquoi j'ose espérer que vous avez suivi un entraînement intensif afin d'être dans une forme remarquable... Dans ce cas, l'ordre sera bref : en place pour les grandes manœuvres et au pas de charge !... Gauche, droite, gauche,... droite,... Non mais, vous materai, moi... Grâce à notre AMSTRAD, vous allez pouvoir vivre quelques-unes des grandes campagnes qui ont façonné l'Histoire, tout en ayant la fl eur aux dents et les doigts de pied en éventail...

1815
COBRA SOFT
Wargame

1815 : Waterloo, morne plaine. L'aigle impérial flotte haut dans le ciel brumeux. Napoléon observe les mouvements ennemis du haut d'une colline. Il sait qu'aujourd'hui une bataille décisive se livrera : ses adversaires se sont tous ligués contre lui. L'empereur a rassemblé sa grande Armée et l'a disposée sur le futur champ de bataille ; il a comme d'habitude tout calculé, tout prévu. Pourtant, il sent confusément que certaines données lui échappent et que ce combat sera peut-être une grande défaite. Adieu les rêves de conquête de l'Europe. Mais déjà l'ennemi fait mouvement : il est temps de réagir.

Tout cela, c'est l'histoire (ou presque !), maintenant, c'est à vous de défendre vaillamment votre chère patrie. Pour cela, vous disposez de 41 unités : infanterie, cavalerie, artillerie lourde, artillerie montée, intendance, et bien sûr le principal : un Etat-Major. Face à vous, votre adversaire (conseil : choisissez votre petite sœur ou votre petit frère ; ils seront plus faciles à battre) qui possède la même quantité d'unités.

Passons aux choses sérieuses, c'est à vous de jouer. Et rapidement, s'il vous plaît ! Vous n'avez que cinq minutes pour vous décider. Observons la carte : votre armée est négligeamment disposée en file indienne, alors que votre sœur Zézette (par exemple) a déjà déployé ses soldats selon une stratégie éprouvée : les fantassins au milieu, la cavalerie sur les flancs pour mieux vous prendre en tenaille, le tout appuyé par l'artillerie qui pilonne vos positions.

Au secours ! Dans vos rangs, c'est la débandade, le moral de vos troupes est au plus bas. Vous tentez une savante manœuvre : vos batteries de canons se dévoilent et s'apprêtent à dévaster l'armée ennemie. Malheureux ! Vos canons se trouvent dans la forêt : impossible de tirer. Pendant ce temps, l'avancée Zézettienne est inexorable : à chaque contact, vos unités sont défaites. C'est inéluctable : votre sœur ayant mieux réparti ses troupes sur les terrains convenables, elle ne peut que vous battre.



Dépité, humilié par cette campagne aussi intense que brève, vous décidez de tout reprendre à zéro, de créer un nouveau décor en disposant les collines, les forêts, les villes et les marais à votre avantage. Ainsi paré, vous pourrez en toute quiétude préparer votre revanche.

Comment cela, vous pouvez modifier la carte ? Mais oui, souvenez-vous : après la page de présentation, les roulements de tambours, on vous a présenté une série d'options. Parmi celles-ci, il y avait la possibilité de reprendre une partie enregistrée, de jouer sur son propre terrain, de placer les unités, et enfin de créer son terrain.

La carte toute verte (de l'herbe sans doute) vous ouvre ses bras. A coups de "bip" tonitruants, déplacez vos unités (noires ou vertes) grâce à des menus se déroulant dans une fenêtre, ici pas besoin de manettes. Chaque corps d'armée et chaque élément de terrain possèdent un symbole propre, qui est en fait un caractère redéfini.

Les deux protagonistes ont le même jeu de symboles mais de couleurs différentes, bien sûr. Tiens, à propos de couleurs, que fait donc cette unité verte dans vos rangs ? Ne s'agit-il pas d'espions à la solde de l'infâme Zézette ? Sus à l'ennemi !

LA BATAILLE D'ANGLETERRE

ERE INFORMATIQUE
Wargame



La Luftwaffe est prête, Hitler a décidé de lancer ses chasseurs et ses bombardiers à l'assaut de l'Angleterre afin de mettre à genoux les alliés. Mais la Blanche Albion n'est pas de celles qui capitulent facilement, elle dispose d'armes redoutables : les "Spitfire" et les "Hurricane". D'ailleurs, en parlant de la Blanche Albion, n'oublions pas de parler du personnage



principal de cette histoire, c'est-à-dire vous.

En effet, c'est vous seul, à l'aide de votre joystick magique qui allez devoir diriger les escadrons de la R.A.F. (Royal Air Force) et les mener à la victoire (en chantant si possible). Maintenant que vous êtes installé, votre main moite crispée sur le manche de plastique, face à l'écran, vous vous demandez : Mais où se trouve l'ennemi ? Ce à quoi je répondrai : qu'avez-vous devant vos yeux ? Eh oui, un AMSTRAD, et c'est lui qui animera les diaboliques forces allemandes.

Après avoir choisi l'option Entraînement (vous n'êtes pas mûr pour la guerre-éclair), la carte du sud de l'Angleterre s'inscrit sur l'écran.

Votre viseur, contrôlé par l'intermédiaire du joystick, se trouve en haut à gauche du décor. Bientôt, voici qu'apparaissent les forces teutonnes symbolisées par de petites croix noires qui se dirigent vers vos côtes (celles du pays, bien sûr). A vous de riposter : en plaçant le viseur sur un des neuf aéroports, faites décoller vos appareils disponibles et dirigez-les vers l'adversaire. Mais attention, surveillez bien le haut de l'écran : les indicateurs de carburant et de munitions sont toujours à la baisse. Ce n'est pas tout : il vous faudra également protéger les villes des bombardements, tenir compte des conditions météorologiques et vous servir des indications des stations radar encore en état. A tout moment, vous pouvez connaître vos pertes et celles de l'ennemi, ainsi que le temps écoulé. De plus, à chaque combat, si vous avez choisi l'option Action, un mini-jeu d'arcade viendra chatouiller vos réflexes. Cette partie d'action présente deux versions : soit vous êtes aux commandes de la D.C.A., soit vous pilotez un avion avec vue du cockpit sur l'ennemi.

Ce cocktail d'action et de réflexion apporte une originalité certaine à ce logiciel, servi d'autre part par un graphisme agréable et coloré. A vous de jouer et n'oubliez pas que vous ne disposez que de 18 escadrons.

ANNALS OF ROME

PSS
Wargame

Avec un titre comme celui-ci on se doute bien que l'on ne combattra pas des armées blindées ou des chasseurs de combat. Que voulez-vous, en 273 avant J.C. on ne connaissait pas encore les joujous qui font la joie de nos militaires! Mettons-nous donc



dans la peau d'un Sénateur romain et endossons la toge des patriciens. La tâche sera rude, Rome est sur son déclin : l'Empire s'effrite, les Barbares menacent aux frontières, les Carthaginois, les Perses et 11 autres peuples vous déclarent guerres sur guerres. De plus la situation économique et sociale n'est pas meilleure : l'argent et l'or, nerfs de la guerre, viennent à manquer, et les lourds impôts prélevés ne sont pas particulièrement populaires.

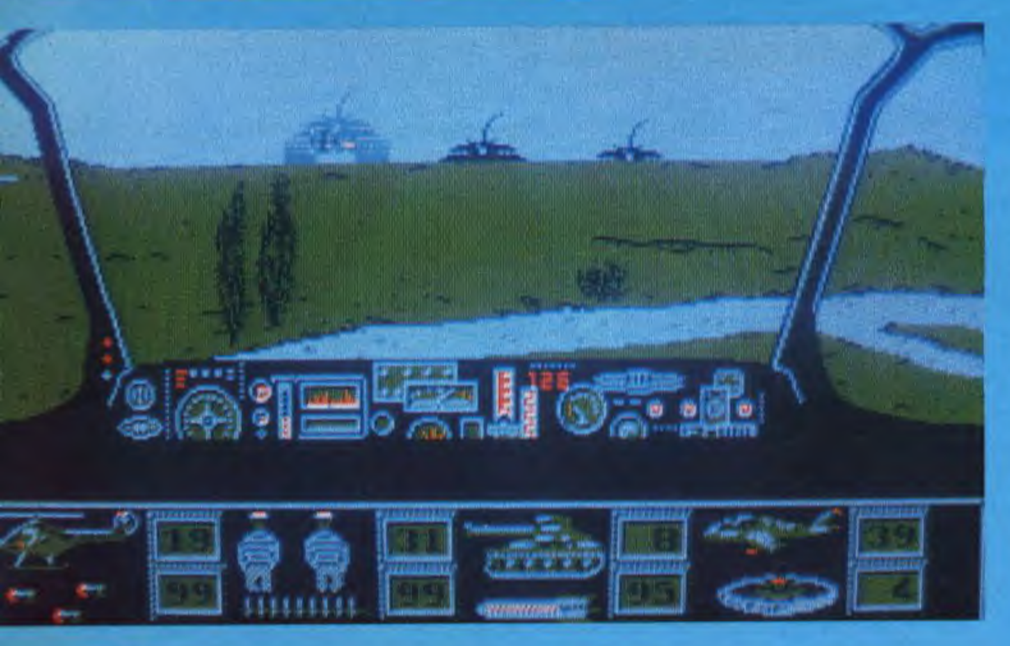
Heureusement, pour vous aider à maîtriser la situation, une carte et des légions loyales sont mises à votre disposition.

Plusieurs phases de jeu s'offrent à vous : Tout d'abord la phase économique où l'état financier de l'Empire est calculé à partir de la croissance de la population. A Rome vous avez la possibilité d'augmenter les taxes, ce qui amènera une certaine ambiance parmi les Romains. 3 autres phases concernent votre entourage : Les Sénateurs, dont une liste est fournie et remise à jour et les Commandeurs de régions dont certains sont sur le point de se rebeller et d'annexer une partie de vos légions. Vous aurez également la possibilité de financer vos troupes à ce moment. Enfin les deux phases les plus réjouissantes : la guerre civile et la guerre contre les autres pays.

Ce wargame est assez complexe car il tente de se conformer le plus possible à la vérité historique. Donc, il est conseillé de lire attentivement la notice qui est d'ailleurs entièrement écrite en latin et gravée sur du marbre noir, le tout pesant environ 30 kilos. Non, je plaisante, elle est en anglais et ne possède que 17 pages en papier glacé. Côté graphismes c'est un peu comme pour tous les wargames : assez bon, mais la carte envahie de symboles n'est plus très lisible. Ne parlons même pas de la musique, elle n'existe pas.

Enfin, si vous vous sentez capable de sauver l'Empire n'hésitez pas et n'oubliez pas cette devise : "Si vis pacem, para bellum".





OPERATION NEMO

COKTEL VISION
Wargame

Cette fois, l'Amiral a un gros problème : Il s'agit d'une mission très importante qu'il ne peut absolument pas confier à des marins d'eau douce ou trop bavards puisqu'il s'agit de l'opération Nemo. Contrairement à ce que vous devez déjà penser, cela ne se passe pas à vingt mille lieues sous la mer et ce n'est pas un sous-marin ; il s'agit tout simplement d'un porte-avions. L'Amiral ayant trouvé quelqu'un d'un peu "fêlé" (je ne vous dirai pas qui...) pour être le commandant du "Démoniaque", il s'agit pour l'instant de procéder à l'embarquement des hommes, des hélicoptères, chars, avions sans oublier les munitions (ça peut servir) : caisses d'obus, de roquettes, de balles et, en prime, des mines pour les bas-fonds... Il est possible de varier la quantité embarquée dans chaque catégorie, le maximum admis étant de 99 ; par contre, le cumul de tous les objets et hommes à bord ne peut dépasser 400... vous comprendrez alors qu'il semble judicieux de bien équilibrer les forces !..
Un porte-avions, entendu ! Des armes, des munitions, des hommes, d'accord !.. Mais dans quel but ? En fait, l'histoire est simple : se trouvant dans une région stratégique (les eaux de l'archipel Macapaouro pour ne pas la nommer) où est situé un certain nombre sinon un nombre certain de bases, le commandant du "Démoniaque" est chargé de trouver et de s'emparer de la base xxo, tout cela pour préparer l'invasion de la 3e armée.
La mission ayant commencé, le "Démoniaque" se dirige vaillamment vers la première base qui ferme l'accès d'un détroit ; il s'agit donc d'une base navale et, pour passer, il faut affronter ses avions soit par une défense anti-aérienne ou avec des avions. Une fois cette première base anéantie, il faut "errer" dans l'archipel à la recherche de préférence de base terrestre, puisque xxo en est une. L'attaque des bases terrestres se fait dans de douloureux affrontements chars contre chars ou hélicoptères contre chars et "Attention, les dégâts !..".
Vous serez conquis par ce wargame d'action qui a de nombreuses phases différentes et présente trois niveaux de difficulté. Avec un rien de stratégie, et beaucoup d'adresse vous parviendrez à économiser vos munitions ou à en récupérer, ce qui vous permettra d'atteindre votre objectif assez facilement.
A noter que ce logiciel fonctionne sous CP/M et que la formation des écrans pour les affrontements à terre n'est pas des plus heureuse ; ce qui n'empêche pas le graphisme d'être bon par ailleurs...
Enfin, si, après quelques expéditions d'entraînement, vous parvenez à atteindre et attaquer avec succès la base xxo, vous aurez alors l'honneur et l'avantage de recevoir, par l'Etat Major, la croix Tuc Savolcou...



DIVISION BLINDEE

COBRA SOFT
Wargame

Si pour vous Wargame ne veut pas dire reconstitution historique quelle qu'elle soit, mai s est simplement synonyme de simulation stratégique et tactique, alors Division Blindée s'adresse plus particulièrement à vous.
Seule condition requise : aimer les affrontements de type lourd puisqu'il s'agit d'une opposition entre deux régiments de chars de combat. Le champ des opérations est une carte où sont localisés routes, forêts, marais, lacs, rivières et maisons.
Comment aller au cœur du jeu ? Tout simplement en utilisant un zoom savant sur une partie localisée de la carte générale.

Fort de toutes ces indication, je suis partie en reconnaissance et j'ai voulu déplacer un de mes petits chars : croyez-moi si vous voulez, mais j'ai dépensé beaucoup d'essence à cause du relief du terrain qui n'avait rien d'une nationale et en plus je n'avais pas vu cet imbécile d'idiot d'arbre qui n'a rien trouvé de mieux que d'être au beau milieu de mon chemin ; résultat ? De "gros bobos" à guérir et qui ont mis du temps à être réparés... Pendant ce temps-là, que pensez-vous que l'ennemi a fait ? Gagné !... Il m'a attaquée et j'ai perdu trois de mes 15 chars engagés dans la lutte...
Seulement, ma vengeance a été terrible : malgré le peu de temps que j'avais pour effectuer ma manœuvre, j'ai réglé l'angle de tir de mon 7e char avec une telle précision qu'il (mon ennemi juré !) n'a pas eu le temps de dire OUF !
La bataille a été longue et douloureuse, aussi, j'ai du faire appel à mes camions afin de refaire le plein de carburant et tout cela en étant limité dans le temps... (Pensez dont !... 15 S seulement pour chaque tour de jeu).
Lorsqu'enfin, j'ai réussi à obtenir un rapport de force égal à 3 en ma faveur, j'ai su que la victoire était là et que j'étais définitivement blindée pour ce genre d'épreuve...





THEATRE EUROPE

ERE INFORMATIQUE

Wargame

Depuis 10 jours que la déclaration de guerre a eu lieu, le Q.G. de l'OTAN est plus qu'en effervescence... Etant donné les pertes déjà relativement nombreuses que nous enregistrons, l'inquiétude commence à monter quant à l'issue finale de ce conflit : parviendrons-nous à limiter l'invasion soviétique en Europe et par là même à empêcher l'occupation de la R.F.A. ?

En tant que commandant suprême des forces de l'OTAN (mais non, je n'ai pas mal aux mollets), je dois contrôler tous les mouvements des armées de terre et de l'air ; jusqu'à présent, le système adopté était purement défensif mais, à partir d'aujourd'hui, j'ai décidé de passer à une offensive sanglante...

En effet, le commandant du Pacte de Varsovie a osé attaquer Paris avec des missiles équipés de têtes chimiques et ça, je ne PEUX pas le supporter... (oser s'attaquer à des civils !...).

Ils l'auront cherché : je déclenche une riposte nucléaire sur Moscou mais avant toute chose, je mets en action mon S.A.R. (Système Automatique de Riposte)... c'est plus prudent !

Huit jours plus tard : cette offensive sur Moscou dans les unités du Pacte de Varsovie car elles se sont alors dispersées. Cette réaction m'a permis de faire avancer mes propres unités de manière à faire des attaques isolées. Aujourd'hui, nous sommes certainement au jour J – 1 de la victoire, car il ne reste plus à l'ennemi que la 3e Armée Roumaine. Autant dire que la guerre d'Europe n'aura plus lieu !...

Théâtre Europe a l'avantage d'avoir une présentation claire, nette et précise. Parmi les différentes phases, il est possible de sélectionner une option arcade pour la phase correspondant à une attaque. De plus, pour les "guerriers aguerris", il existe des missions spéciales que tout joueur de niveau 1 devra éviter de préférence. Un dernier détail : si vous en avez assez d'être Commandant Suprême des forces de l'OTAN, retournez votre veste et devenez Commandant Suprême du Pacte de Varsovie et soyez alors envahisseur patenté de la R.F.A...



BATAILLE POUR MIDWAY

ERE INFORMATIQUE

Wargame



4 juin 1942, 6H-5 : Sur l'archipel de MIDWAY, tous les appareils sont prêts au décollage ; quant à nos porte-avions américains ENTERPRISE, HORNET et YORKTOWN, ils sont tous en position ; les appareils de reconnaissance sont partis pour repérer les positions des porte-avions japonais. Il est certain que les "Japs" vont en voir de toutes les couleurs aujourd'hui et que nous allons vivre une bataille historique et décisive. En effet, l'amiral YAMAMOTO (KADERATE) ? a proposé un plan très compliqué d'invasion de l'archipel de Midway tout en étant persuadé que la flotte américaine mettrait deux jours avant d'arriver sur les lieux ; seulement voilà, il ne sait pas que nous sommes au courant depuis déjà quelques mois et que toute la contre-offensive a été calculée et mise en place.

4 juin, 6 H : tous les appareils de l'archipel sont dans le ciel et attaquent les escadrilles japonaises. Oh ! il ne faut pas se faire trop d'illusions ! Etant donné les vieux coucous que nous avons, nous n'allons pas les anéantir mais du moins, nous allons faire un bon déséquilibre dans leur plan...

Après ce premier affrontement, nos avions se replient sur Midway en attendant le second assaut que les Japonais vont sûrement donner ; pendant ce temps, je demande un rapport à nos avions de reconnaissance... Combien de temps pourrons-nous résister ?...

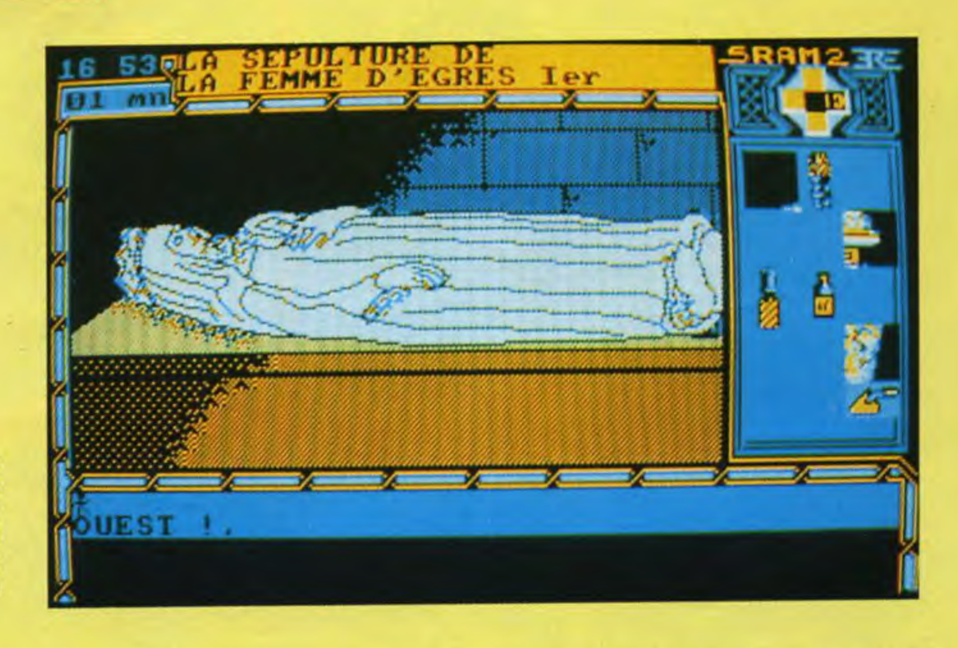
L'histoire dit que la victoire finale a été américaine ; si l'on peut facilement avoir cette victoire au 1er niveau de difficulté, il faut déjà faire preuve de beaucoup de stratégie au 2e niveau où le jeu est "normal"... Mais pour les commandants invaincus, il y a la possibilité de refaire l'histoire en supposant que les Japonais savent que les Américains savent... vous voyez le travail !...

Comme tous les Wargames, la "Bataille de Midway" est un juste compromis entre les faits historiques et la jouabilité. Mais n'oubliez pas que, comme dans la réalité, les Japonais abandonneront et se retireront si les quatre porte-avions de la 1re flotte mobile sont coulés.

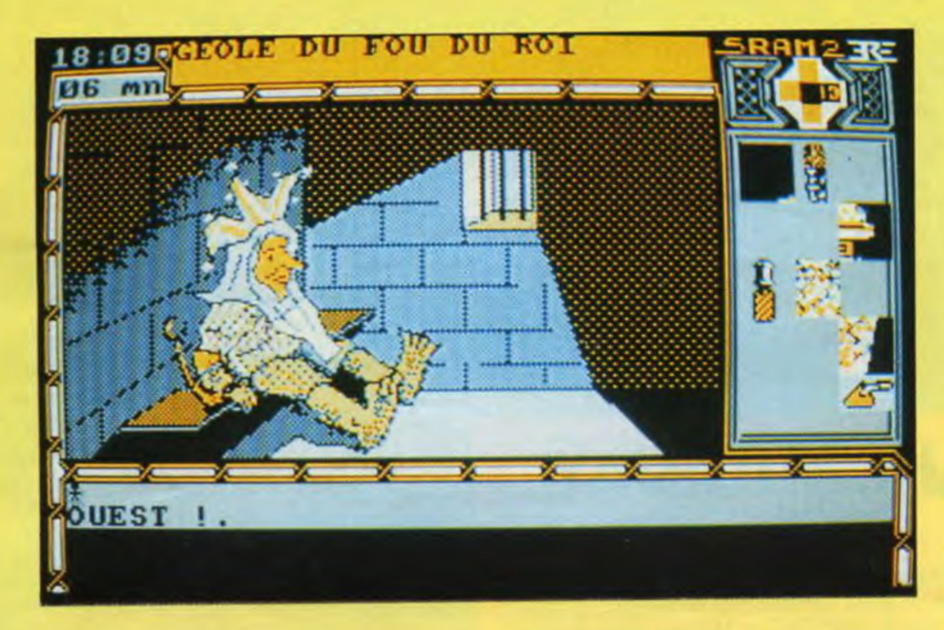


SRAM 2

ERE INFORMATIQUE
Aventure



Je vous pose une question à 1000 francs : Vous avez une aventure géniale qui vous laisse une impression durable et forte ; quel est l'enchaînement logique ?.. Mais de faire une suite à cette aventure, bien sûr !.. Bravo, vous avez gagné le droit de rejouer.

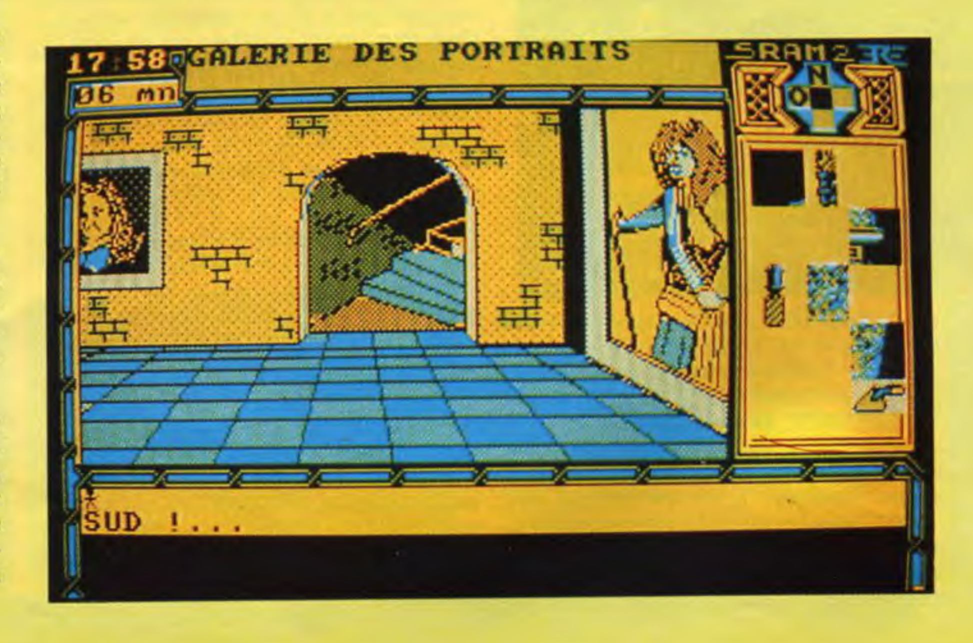


Et c'est ainsi que Sram 2 voit le jour avec comme chemin conducteur : la vengeance !.. Faisons un résumé très condensé de vos aventures antérieures : vous avez réussi à libérer le roi bien aimé des habitants de Sram, j'ai nommé sa Majesté Egres IV, des griffes de l'infâme grand prêtre usurpateur Cinomeh...

Que la honte plane sur vous à tout jamais ! En remettant Egres sur son trône, la vie des sujets de Sram est passée d'Egres-douce à carrément imposssible ! Les seules lois règnant désormais sont l'oppression et la sorcellerie...

Etant donné que vous aimeriez réparer votre erreur, vous avez l'âme très malléable et c'est très facilement que Cinomeh vous soumet à sa volonté maléfique. Car ce grand prêtre redoutable est là plus que jamais et il n'a qu'une idée en tête : prendre sa revanche et par la même occasion le pouvoir.

Et voilà comment vous devenez une fois de plus l'instrument du destin avec non pas une identité de libérateur mais de meurtrier ; en effet, vous êtes chargé de retrouver et tuer le roi Egres. Cinomeh, qui pense quand même à tout et qui prévoit la grande difficulté de votre mission, vous remet "le pouvoir de la truelle". C'est l'équivalent d'un ravalement de façade puisque, grâce à lui, vous pourrez rematérialiser votre corps (Mais attention, ça ne marche qu'une fois...). Au seuil de cette aventure, que peut-on vous souhaiter sinon de la chance ?
Le grand danger de faire une suite à une formidable aventure est que la deuxième production soit moins bonne ; mais là, on peut dire que Sram 2 est le digne successeur de son aîné. Nous retrouvons toutes les qualités déjà remarquables dans Sram, mais il y a encore plus de recherches au niveau du graphisme dans l'apparition et la disparition des images, et il n'y a pas d'impression de déjà vu.




Cela fait deux ans que nous attendions l'occasion de placer une jolie fille dans notre publicité...
Cette fois c'est fait et bien à propos !
En effet, cette charmante demoiselle à été "numérisée" sur un CPC AMSTRAD et une imprimante DMP 2000 ... en moins de dix minutes. Le "SCANNER" mis au point par DART, créateurs du maintenant célèbre crayon optique, peut d'ores et déjà être commandé chez Sémaphore qui en a assuré la version française.
Le kit crayon optique + Scanner et logiciels 990.-
Le Scanner seul avec logiciels 790.-
"Upgrade" pour possesseurs crayon optique DART (sur preuve d'achat) seulement 690.-
TASWORD 8000 LE TRAITEMENT DE TEXTE POUR LES PCW 8256 & 8512 DÉJÀ ADOPTÉ PAR PLUSIEURS MILLIERS D'UTILISATEURS ! RAPIDITÉ, FICHIERS DE 90.000 OU 300.000 CARACTÈRES, MAIL-MERGE INCORPORÉ, ACCÈS AUX IMPRIMANTES EXTERNES, COMPATIBLE DBASEII - TASPRINT AUGMENTE LES CAPACITÉS DE L'IMPRIMANTE PCW - DISCMATE TOUT CE QUE VOUS ATTENDIEZ POUR TRITURER CES DISQUETTES ET RÉCUPÉRER CES FICHIERS PERDUS! LECTEURS EXTERNES 3,5 ET 5,25 - DISQUE DUR.
BRICODISC CPC. La disquette explosive de Sémaphore ! Tout ce dont vous aurez jamais besoin pour commettre toutes les indiscrétions possibles sur vos disquettes ! Deux faces, 120K de dynamite de science et de malice... Formatage de vos 3" à 207K par face, créateur de menus, archivage rapide sur K7, transfert de fichier, moniteur de disquette avec affichage & édition fichiers ASCII, HEX, Source. Copie disquette et K7 à disquette, éditeur CAT avec UNERASE, lecteur d'en-tête, déprotection, compatible 3,5 - 5,25 - 3, tous formats
Plus de 20 options. RIEN ne vous résistera avec BRICODISC. 〉〉〉〉〉〉 Seulement 175 F
Sémaphore - CH 1283 La Plaine (SUISSE) - Règlement par , CCP, VISA, Eurocard accepté
Envoyer moi vite votre documentation complète . . . .
Nom: . . . . Prénom: . . . .
Adresse: . . . .
N.Postal: . . . . . . Ville . . . .
SEMAPHORE

CONCOURS



DEVANT VOUS LES DERNIERES NOUVEAUTES ERE INFORMATIQUE SUR AMSTRAD CPC. MALHEUREUSEMENT, UNE MAIN DIABOLIQUE A EFFACE LEUR TITRE.
LES PAUVRES LOGICIELS SONT AINSI CONDAMNES A ERRER DANS L'ENFER DES "sans-titre", TEL DES CORPS SANS ÂME.
VITE, RE-MATERIALISEZ LE NOM EXACT DE CHACUN D'EUX ! (VOUS AVEZ DROIT A 1 ERREUR). SI VOUS ÊTES PARMI LES **100** PREMIERS, LA RECOMPENSE SERA A LA HAUTEUR DE VOS EFFORTS.

1 2 3 4 5

6 7 8 9 10

CPC 464/664/6128

REGLEMENT :
Donnez à chaque jacquette son titre complet et envoyez le tout sur carte postale à :

AMSTAR
La Haie de Pan - 35170 BRUZ
Avant le 20 janvier à 00 h 00

Aux **100** premières réponses exactes, **1 LOGICIEL ERE INFORMATIQUE** en cadeau parmi ceux présentés sur cette page.
N'oubliez pas de préciser le modèle de votre Amstrad.
LA LISTE DES GAGNANTS SERA PUBLIEE DANS LE PROCHAIN NUMERO D'AMSTAR

COFFRET CADEAU

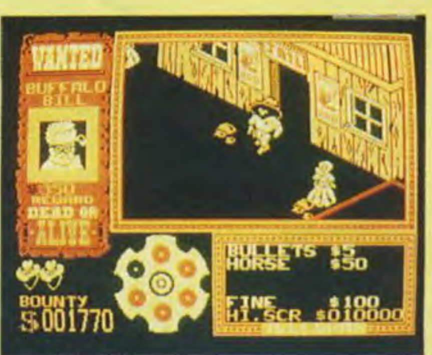
FIL
Compilation

Et une compilation, une ! Tous les éditeurs ont apparemment pensé que les étrennes sont une bonne période pour les compilations...



Dans celle-ci, vous commencez votre circuit par une mission héroïque, bien sûr ! Cette bonne vieille terre est une fois de plus menacée par d'étranges reptiles à apparence humaine dans V ! LES VISITEURS et vous devez détruire les cinq postes stratégiques de leur vaisseau.
Lorsque vous passez à GUNFRIGHT vous devez avoir la gâchette facile et prouver que vous êtes le meilleur de tout l'Ouest pour débarrasser une petite ville du Far-West de tous les bandits qui y foisonnent. Ces deux jeux ne constituent en quelque sorte qu'une mise en appétit car j'ai gardé le dernier pour la bonne bouche : il s'agit d'un spécial combat avec THE WAY OF THE TIGER (déjà présenté dans Amstar n° 1) où vous avez trois épreuves à passer ; tout d'abord le corps à corps suivi de la lutte au bâton et, pour terminer la lutte à l'épée des samouraïs, ce qui constitue une bonne conclusion car, il est bien connu que tout va bien du moment que "les amours aillent"...











M'ENFIN

Le Gaffophone, (le diabolique instrument de Gaston LAGAFFE) a été détruit, mettez vous dans la peau de Gaston et partez à la recherche du coupable. Mais qui, parmi le personnel des éditions DUPUIS, a pu commettre ce geste irréparable ?
Il faut faire vite et trouver la solution avant l'abominable LONGTARIN (agent de police) qui mène lui aussi l'enquête. Grâce à ce jeu d'aventure entièrement graphique et très facile d'utilisation, découvrez le petit monde des B.D. de Gaston LAGAFFE, en parcourant l'immeuble du Journal de SPIROU. De longues heures d'amusement en perspective, seul ou à deux, avec à chaque début de partie une aventure nouvelle...





MANHATTAN 95

Fini les héros solitaires, les explorateurs au rabais, les sorcières et leur balais mécaniques !
SNAIL, un rebus de la société, mal rasé et violent, vient d'être arrêté par les forces armées et envoyé au pénitencier de New York.
Sa seule chance de rachat réside dans une mission **où le mot DANGER ne sert plus de point de repère !!**
Son but : ramener le Président, dont l'avion détourné s'est écrasé dans cette île prison...
A vous de jouer !



GENRE : ARCADE - AVENTURE

FER ET FLAMME

Vous aimerez ce Royaume appelé THULYNTE. Mais l'aimerez-vous assez pour vous opposer à l'infâme KHAAL et à ses terrifiants pouvoirs ? Aurez-vous assez de courage pour l'affronter dans sa propre citadelle et délivrer THULYNTE, de sa démence ? **N'oubliez jamais que... quelqu'un doit payer !!!** Et peu importe où, quand et comment !

GENRE : 100 % JEU DE RÔLE



présente





ASPHALT

1991... Une nouvelle loi est passée : dans certains secteurs des Etats-Unis, les véhicules ont le droit d'être équipés en armes... Les rares convois devant passer par ces zones sans lois ne sont jamais arrivés à destination.
Vous avez cependant décidé de relever le défi!!
Votre camion est bien préparé: plaques de 30mm, pneus renforcés, tourelle armée de M-16, lance-flamme. Vous êtes prêts à les affronter!!!



GENRE : ARCADE

MASQUE

Vous jouez le rôle d'un homme dont la femme est morte, un poignard entre les deux épaules.
Un crime parfait ? Certainement pas. Un témoin se cache à Venise. Un témoin dont vous ne connaissez que le Masque!!! Vous êtes bien allé au commissariat mais la police devinant là un coup d'une société secrète, vous a conseillé de disparaître...
Comment disparaître ? Comme le témoin, comme l'assassin, comme tous ceux qui, dans la rue, enrichissent de couleurs la grande fête du Carnaval!!!


GENRE : AVENTURE



JE DESIRE RECEVOIR LES LOGICIELS SUIVANTS :
PORT GRATUIT Règlement par chèque bancaire ou CCP.

M'ENFIN ☐ DISC 195 F ☐ CASS 150 F
MASQUE ☐ DISC 195 F ☐ CASS 150 F
MANHATTAN ☐ DISC 180 F ☐ CASS 140 F
ASPHALT ☐ DISC 180 F ☐ CASS 140 F
FER ET FLAMME ☐ 2 DISC 295 F

UBI Soft

AMS 5

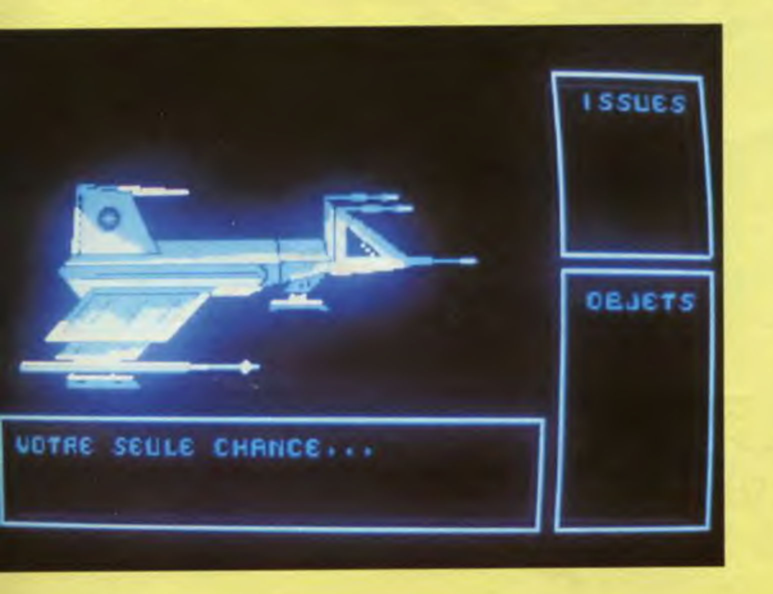
UBI SOFT 1, Voie Félix Eboué 94000 Créteil **TEL. 43.39.23.21**

KILLER STAR

LOISITECH
Aventure

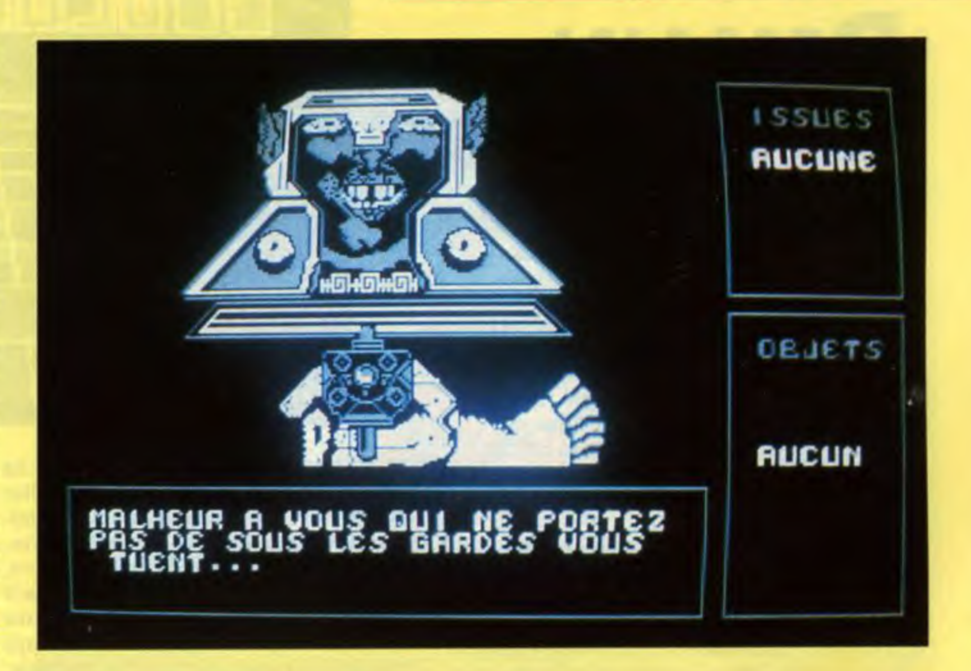


Au bout d'une semaine horrible où je n'avais plus d'appétit, plus de goût à quoi que ce soit, plus dormi... plus rien quoi !... je me suis enfin décidée à aller voir un spécialiste. Après une consultation longue et douloureuse, le diagnostic est tombé, impitoyable : besoin aïgu d'aventure grave à traiter d'extrême urgence.
Pour avoir une chance de guérir, il faut trouver un remède fort et rapidement efficace ; le seul répondant à ces critères n'est pas sans danger, car contenant du citrate d'aventuryxine, mais je n'ai pas le choix. Et c'est ainsi que je me retrouve en possession de Killer Star, hésitante et pas convaincue.
Après avoir lu attentivement le mode d'emploi, je décide de m'en tenir à la posologie indiquée et de commencer prudemment avec une petite dose de 2 heures, dose recommandée pour les cas graves.
Pour vivre cette première séance dans les meilleures conditions possibles, je m'isole avec mon Amstrad, m'installe confortablement et, enfin, entre le fatidique lcpm à l'écran.
Immédiatement, je suis projetée en l'an de grâce 6891 (rien que ça !) dans un monde qui n'a rien d'agréable et de paisible : normal, c'est l'atmosphère requise pour le traitement symptômatique de mon mal. Malgré tout, je trouve que Belok le Grand y va quand même un peu fort : dans son royaume acquis fort malhonnêtement, il ne fait règner que tueries, esclavage et torture sans compter qu'il opère les hommes pour les réduire au simple état d'humanoïdes régis par des ordinateurs !..
Etant arrivée fort à propos dans ces lieux, Arrack, le chef des rebelles, me charge de désactiver le champ de force de Killer Star qui est capable de détruire tout seul, comme un grand, un système constellaire entier. A peine arrivée à l'endroit stratégique, je suis capturée et emprisonnée (enfer et damnation !). N'ayant aucune envie d'être servie en plat de résistance au Craorck, je réussis à m'échapper et désormais, ma seule chance de salut est de récupérer mon vaisseau. Seulement voilà, je n'ai aucune idée de la direction à prendre et tout au long du chemin parcouru, les surprises et les pièges sont nombreux.
Vaillamment, je commence à me diriger vers le nord, puis l'ouest... et ainsi de suite avec pour seul critère de choix mon intuition. Au fur et à mesure que je rencontre divers objets, je les ramasse avec soin (on ne sait jamais, ça peut toujours servir...). Soudain, j'hésite entre le nord et l'est ; avec un sombre pressentiment, je choisis le nord et me retrouve nez-à-nez avec des gardes qui me tuent sans aucun scrupule. Quelle malchance ! J'étais pourtant sûre d'être près du but...





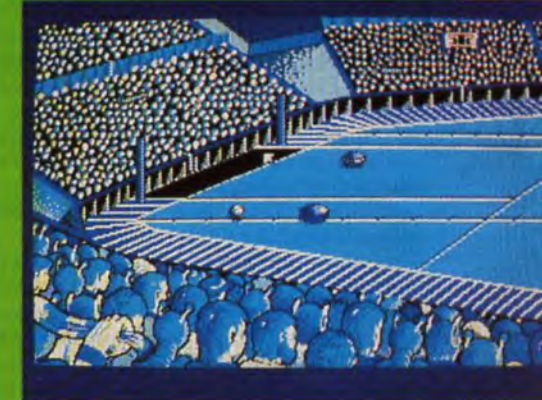
Arrivée à ce stade, je me contrefiche des effets secondaires dus à un usage intensif de Killer Star car je n'ai plus qu'une envie (je suis donc guérie !) : retourner dans cet univers et réussir ma mission ! A partir de ce moment, je ne prendrai plus aucun repos malgré le fait que je sois tour à tour incinérée, empalée, électrocutée, voire même broyée...
D'emblée, vous serez séduit par la présentation et l'emballage du logiciel, car c'est vraiment original et plein d'humour. Humour que l'on retrouve d'ailleurs tout au long du jeu puisqu'après chaque nouvelle direction prise, vous avez un commentaire qui s'affiche avant de vous demander votre nouveau choix. Quant à la qualité graphique, elle est remarquable et très "propre".
En conclusion, quels que soient les symptômes que vous éprouvez, n'hésitez pas à appliquer la même thérapeutique que moi ; vous êtes assuré de la guérison de vos maux antérieurs mais sachez quand même une chose : vous risquez fort d'attraper la killerstarmanie.



XENO

A'N'F' SOFTWARE
Simulation Sport





Depuis des années et des années que ce championnat existe, on a pu constater qu'il n'y a jamais de défection ou de lassitude du côté du public ; d'ailleurs, qui pourrait dénigrer le Xeno, sport tout à fait incroyable et incomparable, il faut bien le reconnaître.
Pour ceux qui ne connaissent pas encore le Xeno (quelle lacune !), je peux vous le présenter à la manière d'un Terrien de la fin du XXe siècle : il s'agit tout simplement d'un habile mélange de hockey sur glace, de billard et de boxe.
Je sens une certaine perplexité commençant à vous envahir aussi je m'explique tout de suite. Vous prenez deux joueurs avec des patins à glace et vous les mettez sur une patinoire en forme de ballon de rugby (j'avais oublié de mentionner cette quatrième discipline.) .. Entre les deux : un palet ; le but du jeu, bien sûr, est de faire encaisser à son adversaire le maximum de buts. C'est à partir de ce moment précis que le Xeno se détache du hockey sur glace. Les bords du "terrain" font le même effet sur le joueur ou le palet que les bords d'une table de billard sur les boules (...de billard, évidemment !). Mais, la boxe, me direz-vous ? J'y viens... Car la partie se déroule en quatre rounds.
Facile, pensez-vous ! Et, en plus, on doit vite s'en lasser !.. Et bien non, pas du tout ; d'une part, ce n'est pas évident de savoir exactement où vous allez vous retrouver étant donné votre angle de départ ; ensuite, vous pouvez varier le jeu pratiquement indéfiniment car vous pouvez modifier le réglage du handicap de l'ordinateur (ce qui le fait réagir plus ou moins vite), la durée de chaque "round" (de 1 à 9 min.) et même la durée de chaque coup !
Si vous avez de l'adresse, de la rapidité et un peu de stratégie, vous possédez toutes les qualités nécessaires pour devenir un bon "Xenophile" ; vous ne serez pas déçu de rentrer dans ce monde tout en nuances de bleu doté d'une animation telle que les déplacements se font l'instant d'un éclair !

DEMAIN HOLOCAUSTE



CHIP
Arcade/Aventure

Le miracle s'est produit encore une fois ; et c'est la même chose à chaque cours d'histoire. Je suis de plus en plus avide de connaître l'épopée magnifique qu'ont vécue mes ancêtres, tous sages et savants ; en fait, le peuple que constitue la confrérie des cinq planètes serait venu d'un monde que la guerre aurait mené à sa perte.

Après un long voyage, les cinq arches rescapées se seraient arrêtées dans la constellation de Vega pour construire un nouveau monde ; chaque arche ayant donné son nom à la planète sur laquelle elle s'était arrêtée, c'est ainsi que commença la vie sur Tera, Acia, Luna, Alfa et Pira. Depuis ce jour, les seuls concepts de vie dans la confrérie des cinq planètes sont : Amour, Respect de la vie et Progrès scientifique.

"Tout est pour le mieux dans le meilleur des mondes", comme dirait... (Qui ça déjà ?). Et bien non, car les nouvelles de 16 h vont tout chambouler en deux minutes : un nuage de radiations d'origine inconnue a fait son entrée dans notre galaxie et si personne ne trouve le moyen de le faire reculer, il nous reste au plus 180 heures à vivre.

C'est alors que je me souviens que nos ancêtres ont déjà vécu une aventure similaire autrefois et que la seule arme efficace dans ce cas est ARX 11, malheureusement perdue depuis dans une des cinq planètes. Prenant mes 5000 crédits d'économie, je me rends aussitôt à la base de Tera pour m'équiper au mieux afin de retrouver cette arme efficace.

Etant donné mes moyens, je dois me fixer un ordre de priorité pour acheter un fuselage, un moteur, des instruments et un ordinateur de bord, sans oublier des réserves d'énergie (fuel et batterie) ainsi que des armes et une combinaison si possible anti-radioactive pour pouvoir explorer les planètes déjà atteintes par le nuage.

Une fois équipé, je pars à la recherche d'informations que je pourrais récolter dans les villes mais aussi dans les pyramides ; seulement, pour visiter ces dernières, il vaudra mieux attendre la nuit car, alors, elles ne sont pas gardées. En attendant qu'il fasse sombre, je pourrai toujours me poser dans le hangar de repos où le temps passe six fois plus vite que la normale.

Enfin, les deux derniers éléments importants sont la planète Tera où je peux faire toutes mes transactions et les portes interplanétaires me permettant de passer directement d'une planète à une autre...

Si je vous décrivais toutes mes actions en détail, nous y serions encore demain ! Sachez seulement que ce jeu contient cinq modes différents :

— mode avion pour les déplacements ;
— mode option pour avoir accès aux instruments de bord et à l'ordinateur ;
— mode combat (sans commentaire !) ;
— mode personnage pour aller glaner les informations sur chaque planète ;
— mode analyseur pour traduire et sauvegarder dans l'ordinateur les informations trouvées sous forme de disquettes. A tout ceci, vous rajoutez un éditeur permettant de saisir les informations sous forme





d'icônes, fenêtres graphiques et menus déroulants. Etant donné que vous ne réussirez pas à retrouver l'ARX 11 en une heure, vous pouvez bien sûr sauvegarder votre partie... Tout ceci vous paraît être un jeu complet et complexe ? C'est certain mais rappelez-vous que pour une partie, vous avez un délai de 180 heures alors vous avez le temps de vous familiariser avec toutes les subtilités et de devenir un expert.

Une dernière chose : par rapport à toutes les possibilités offertes par le scénario, vous serez sans doute déçu par le graphisme et la qualité de l'animation, mais sachez que lorsque vous aurez une bonne maîtrise du jeu, vous serez conquis.

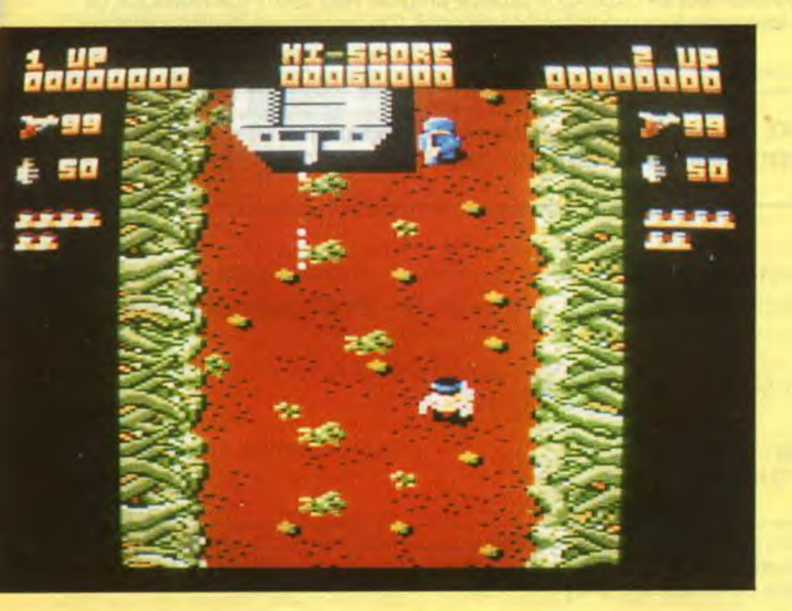
IKARI WARRIORS





ELITE
Arcade

Vous êtes tranquillement installés en train de siroter un quelconque "sirop" faisant dans les 40 degrés d'alcool en attendant que cette pluie diluvienne de malheur cesse ; il faut dire qu'étant donné la saison, il n'y a pas grand-chose d'autre à faire en Amérique Centrale... même pour un guerrier Ikari comme vous ! Hélas, tous les révolutionnaires ont l'air de suspendre leurs activités en ce moment, et l'inaction commence singulièrement à vous chatouiller les doigts de pieds...
En secret, vous faites un vœu désespéré : un affrontement, par pitié, même un petit sinon à quoi ça sert de faire partie d'un commando ?.. De même qu'il y a un Dieu pour les ivrognes, il doit y en avoir un pour les guerriers de votre espèce, puisque, juste à ce moment, un signal de détresse vous parvient... Et cet appel ne vient pas de n'importe qui puisqu'il s'agit tout simplement de votre général Alexander Bonn, qui vient d'être enlevé par un groupe de révolutionnaires.
Ce cher général a sûrement été emmené au Q.G. des rebelles, en pleine forêt vierge, ce qui vous oblige à prendre votre avion. Dans votre précipitation à "voler" au secours de votre chef, vous n'avez pas fait toutes les vérifications d'usage de votre appareil, et c'est tant pis pour vous !.. La moindre des choses aurait été de regarder la jauge à essence... Résultat : vous vous écrasez dans la jungle à quelques centaines de mètres du Q.G. recherché.
Et c'est là que les choses sérieuses commencent ! Vous vous retrouvez seul face à de nombreux combattants et tireurs d'élite avec seulement quelques cartouches et quelques grenades. Mais on n'a pas si facilement un guerrier Ikari : deux ou trois tirs à droite, un pas chassé pour éviter une balle et une grenade à gauche... Et un bunker ! un ! ce qui vous permet de faire un plein de munitions et de carburant ; maintenant, au suivant de ces messieurs !..
Tout au long de ce véritable parcours du combattant, vous êtes assuré de ne pas pouvoir reprendre votre souffle avant la victoire... à moins que ce ne soit la totale destruction ! Vous serez à coup sûr séduit grâce à une animation parfaite, avec une petite déception au niveau sonore (malgré tout, vous aurez les oreilles pleines d'un bombardement intensif...). A noter une bonne initiative : vous pouvez faire cette expédition commando seul ou bien accompagné de votre copain (soyez sympa ! **laissez-lui le clavier !) et alors, avec IKA, RIra bien qui rira le dernier !**





DUCHET COMPUTERS & SIREN SOFTWARE

51 Saint-George Road - CHEPSTOW - NP 65 LA - ANGLETERRE - Tél. + 44 291 257 80

EN EXCLUSIVITÉ : DES PROGICIELS SUPER CHOUETTES EN FRANÇAIS POUR AMSTRAD - SCHNEIDER 464/664/6128

Formatez toutes vos disquettes 3" ordinaires en 416 Koctets

TURBO 416 (175 FF port compris)

Le super utilitaire acclamé par la presse britannique est désormais disponible en Français
Compatible 464, 664, 6128
FORMATEZ les disquettes standard AMSTRAD des lecteurs ordinaires standard AMSTRAD/SCHNEIDER

AVEC 208 Koctets par face :

Pour 175,00 FF (disquette 3") vous recevez non seulement le SUPER FORMATEUR TURBO 416, mais aussi toute une gamme d'utilitaires inédits en France. Les 2 faces de la disquette regorgent de programmes (en Français) jamais vus ! Sélection très simple par menu ! Quelques-unes des innombrables options :

1. TURBO 416 (super formateur)
2. Archivage Fichier Disc/K7 à 3000 bauds
3. Cherche de données / Fichier maximum 25 caractères !
4. Re-transfert K7/Disc de l'option 2
5. Cherche de données / disc - maximum 25 caractères !
6. Transfert intégral fichiers disc/disc
7. Générateur de menus
8. Copieur de disquettes (très, très costaud)
9. Accélère les lecteurs de 20 %
10. Déplombeur
11. Éditeur de CAT
12. Moniteur de disquette
13. Éditeur de disquette
14. Listage ASCII écran/imprimante
15. Plan d'occupation des fichiers
16. Lecteur en-tête K7 et disc

...et bien d'autres...

TURBO 416, le SUPER COMPENDIUM de super utilitaires en FRANÇAIS ne vaut que 175 FF port compris

---

DISCOVERY PLUS 464/664/6128

Un prodige de programmation EN FRANÇAIS. Pour ceux qui ne peuvent pas s'offrir le luxe d'une interface de transfert, DISCOVERY PLUS est la solution ! Transfère PLUS de programmes protégés de K7 à disquette qu'aucun autre soft ! Contient 4 programmes pour transférer : 1. Les "Speedlock" - 2. Les "Sans en-tête" - 3. Les "Conventionnels" - 4. Les autres... ! Simple à utiliser ! Pas besoin de désassembleur, etc... ! PRIX port compris : seulement 150 FF (disque uniquement).

SUPER TAPE 4000 CPC 464 uniquement

Le meilleur utilitaire de sauvegarde K7/K7 sur le marché ! Sauvegarde automatique. 10 vitesses de sauvegarde au choix ! Entièrement en FRANÇAIS. Cassette : 90,00 FF* - Disque : 120,00 FF (port compris).

CADEAU ! Commandez les 3 progiciels ci-dessus et nous vous offrons gratuitement en CADEAU le superbe progiciel PRO SPRITE (LA FABRIQUE DE LUTINS) valant normalement 125 FF ! Créez et animez des lutins que vous intégrerez à vos programmes personnels ! Un programme de démonstration est inclus pour vous assister. Documentation en Français.

VENTE EXCLUSIVEMENT PAR CORRESPONDANCE - Envoyez vite votre commande (en Français) à :
DUCHET Computers - 51, Saint-George Road - CHEPSTOWNP 6 5LA - ANGLETERRE - Téléphone : + 44 - 291 257 80

ENVOI IMMÉDIAT LE JOUR MÊME PAR AVION dans le monde entier
(hors Europe ajouter 10 FF par titre S.V.P.)

RÈGLEMENT PAR :
MANDAT POSTE INTERNATIONAL en francs.
EUROCHÈQUE en livres sterling (vous faites la conversion).
CHÈQUE BANCAIRE en livres sterling compensable en Angleterre (votre banque fait la conversion).

Rédiger les mandats, chèques, etc... à l'ordre de DUCHET Computers.

Si vous êtes pressé, réservez votre commande EN PARLANT EN FRANÇAIS !
Téléphonez à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au 44 291 257 80 de 8 h à 19 h.

MIRAGE IMAGER version T U R B O

enfin le TRANSFERT et la SAUVEGARDE ULTRA-RAPIDES !

RECHARGEZ UN PROGRAMME DE 64 Ko EN 14 SECONDES !
APRES L'AVOIR TRANSFERE EN UNE VINGTAINE DE SECONDES
avec la version TURBO du MIRAGE IMAGER
LE PERIPHERIQUE QUI TRANSFERE et SAUVEGARDE
100 % DES PROGRAMMES

LE MIRAGE IMAGER TURBO



CPC 464/664 :
seulement 450 FF
Port compris

CPC 6128 :
seulement 500 FF
Port et câble 6128 compris

MANUEL COMPLET de 3000 mots entièrement en Français

Le MIRAGE IMAGER version TURBO est disponible maintenant.
Chez nous, la RUPTURE DE STOCK N'EXISTE PAS.

Ses caractéristiques :

SAUVEGARDE 64 Ko SUR DISQUETTE EN UNE VINGTAINE DE SECONDES
RECHARGE UN PROGRAMME DE 64 Ko EN 14 SECONDES !
TRANSFERT K7 / DISQUETTE ou DISQUETTE / CASSETTE et SAUVEGARDE K7 / K7 ou DISQUETTE / DISQUETTE de tout programme protégé ou non jusqu'à 128 Ko (64 Ko sur 464/664)
SAUVEGARDE K7 EN 3 VITESSES (normale, rapide et TURBO)
TOOLKIT incorporé qui affiche les adresses, INK, PEN et autres détails des programmes et écrans, permettant un bidouillage acharné et intensif.
Grâce au TOOLKIT, contemplez instantanément les résultats des bidouillages effectués !
MODE 64 K ou 128 K avec les CPC 6128
Se branche en 2 secondes !
Extrêmement simple à utiliser : géré par menus et l'on presse UN SEUL BOUTON pour transterer/sauvegarder/recharger.
Ne prend aucune place en RAM, n'est donc pas détectable par l'ordinateur.
Très amical, détecte les erreurs de l'opérateur
8 K RAM et 8 K ROM incorporés
Compresse afin d'utiliser un espace minimum sur disque ou cassette
Sauvegarde en un seul bloc (pratique pour archivage)
Compatible avec les ROMS et cartes d'extension et permet aussi de les invalider
Pour usage personnel
Comporte un bus d'extension pour raccorder d'autres périphériques
Stoppez un jeu à n'importe quel moment, sauvegardez et reprenez-le au même endroit
TOUS les programmes transférés fonctionnent !

VENTE PAR CORRESPONDANCE - Envoyez votre commande (en Français) directement à :
DUCHET Computers - 51, Saint-George Road - CHEPSTOW NP6 5LA - ANGLETERRE - Téléphone : +44 - 291 257 80

ENVOI IMMEDIAT LE JOUR MÊME PAR AVION dans le Monde entier (Hors Europe ajouter 25 FF S.V.P.)

REGLEMENT PAR :
MANDAT POSTE INTERNATIONAL :
CPC464/664 : 450 FF
CPC 6128 : 500 FF

EUROCHEQUE ou CHEQUE BANCAIRE en livres sterling compensable en Angleterre
CPC464/664 : 49,95 livres sterling
CPC 6128 : 54,45 livres sterling.

REDIGER LES MANDATS, etc... à L'ORDRE DE DUCHET Computers.

Si vous êtes pressé, réservez votre commande EN PARLANT EN FRANÇAIS !
Téléphonez à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au 44 291 257 80.

THEY SOLD A MILLION 3

SQUAD
Compilation

Voici une compilation de quatre titres qui ne sont plus des nouveautés, mais que vous retrouverez à l'occasion avec plaisir. Faisons un rapide survol de ce qui est proposé : tout d'abord, un petit voyage dans les airs avec FIGHTER PILOT qui est un simulateur de vol en temps réel. En redescendant sur terre, vous pouvez procéder à une première mission consistant à capturer des fantômes avec le célèbre GHOSTBUSTERS.



Vous êtes alors autorisé à une petite pause avant de vous lancer dans une mission de reconnaissance en pleine jungle avec RAMBO ; ce parcours tout sportif sera complété, dans la dernière longueur, par une quête se déroulant sur cinq étages en vue de sauver une jeune fille ; vous devrez pour cela maîtriser l'art du kung-fu puisque ce scénario se déroule dans le logiciel KUNG-FU MASTER.







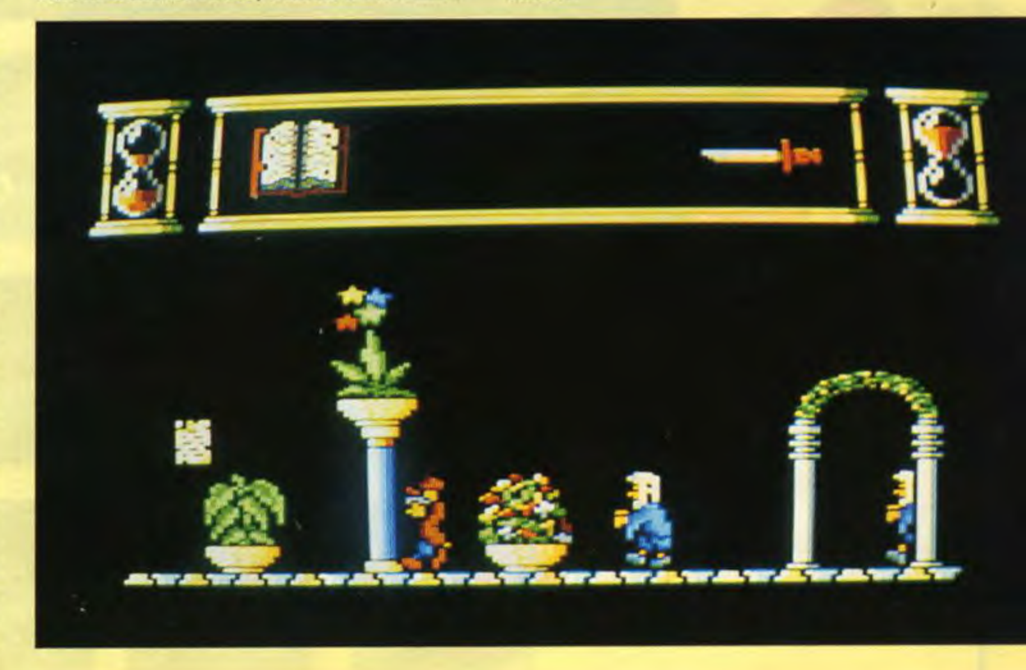
HEARTLAND



ODIN COMPUTER GRAPHICS LTD
Arcade/Aventure



On m'a toujours dit de ne pas ramasser tout ce qui traîne !.. Si j'avais su, ce jour là, j'aurais mis mes mains dans mes poches et je n'aurais jamais pris ce livre qui m'a jeté un sort dès que je l'ai eu en ma possession.
Mais il était si beau ce livre tout rouge avec des lettres en or... j'étais captivée et dès lors une force inconnue a dirigé mes actes ; c'est ainsi que j'ai appris toute l'histoire magique du pays d'Heartland où les sorciers règnaient en maîtres mais aussi où les monstres rôdaient... Au fur et à mesure que je tournais les pages, je fis plus particulièrement connaissance du plus célèbre sorcier Eldritch qui n'avait de cesse d'agacer son ennemi juré, Midan, Magicien noir le plus redouté.
J'allais découvrir l'issue finale de cet affrontement perpétuel entre les deux hommes lorsque je me rendis compte, en tournant la page, que le dernier chapitre manquait.
Ayant déclenché un mécanisme magique en tournant cette page fatidique, je me suis retrouvée dans la peau d'Eldritch, petit bonhomme rond avec son chapeau haut-de-forme (magie oblige !) et son lit utilisé comme moyen de transport... A partir de cet instant, je ne serais délivrée de ma nouvelle identité qu'après avoir retrouvé les six pages manquantes du dernier chapitre. Seulement, Midan est toujours là qui veille avec tous les monstres qui sont à son service ; juste histoire de me mettre des bâtons dans les roues, Midan a disséminé six pages noires qui doivent être absolument détruites pour qu'Heartland ne soit pas dans les mains de Midan à tout jamais. Je suis donc partie vaillamment dans ce vaste pays récoltant haut-de-forme, boules de feu ou épées pour me défendre, bulles ou petites étoiles pour reformer mon énergie et anéantir ce visage de la mort qui veille enpermanence prêt à me donner le coup de grâce...
Tout comme je l'ai été, je suis sûre que vous tomberez complètement sous le charme de ce jeu aux graphismes éclatants et superbes. Il y a énormément de lieux à visiter et lorsqu'une page du livre est en votre possession, vous devez retrouver votre lit, seul moyen de passage pour partir à la recherche de la page suivante.
N'ayez surtout aucune crainte face aux séquelles que peut laisser un voyage dans un monde aussi magique que celui d'Heartland ; si, malgré tout, il vous semble que vous avez quelques problèmes à réintégrer les dures réalités de ce bas monde, fiez-vous à ma formule magique : "Hocus Pocus"... Zut, j'ai oublié la suite...

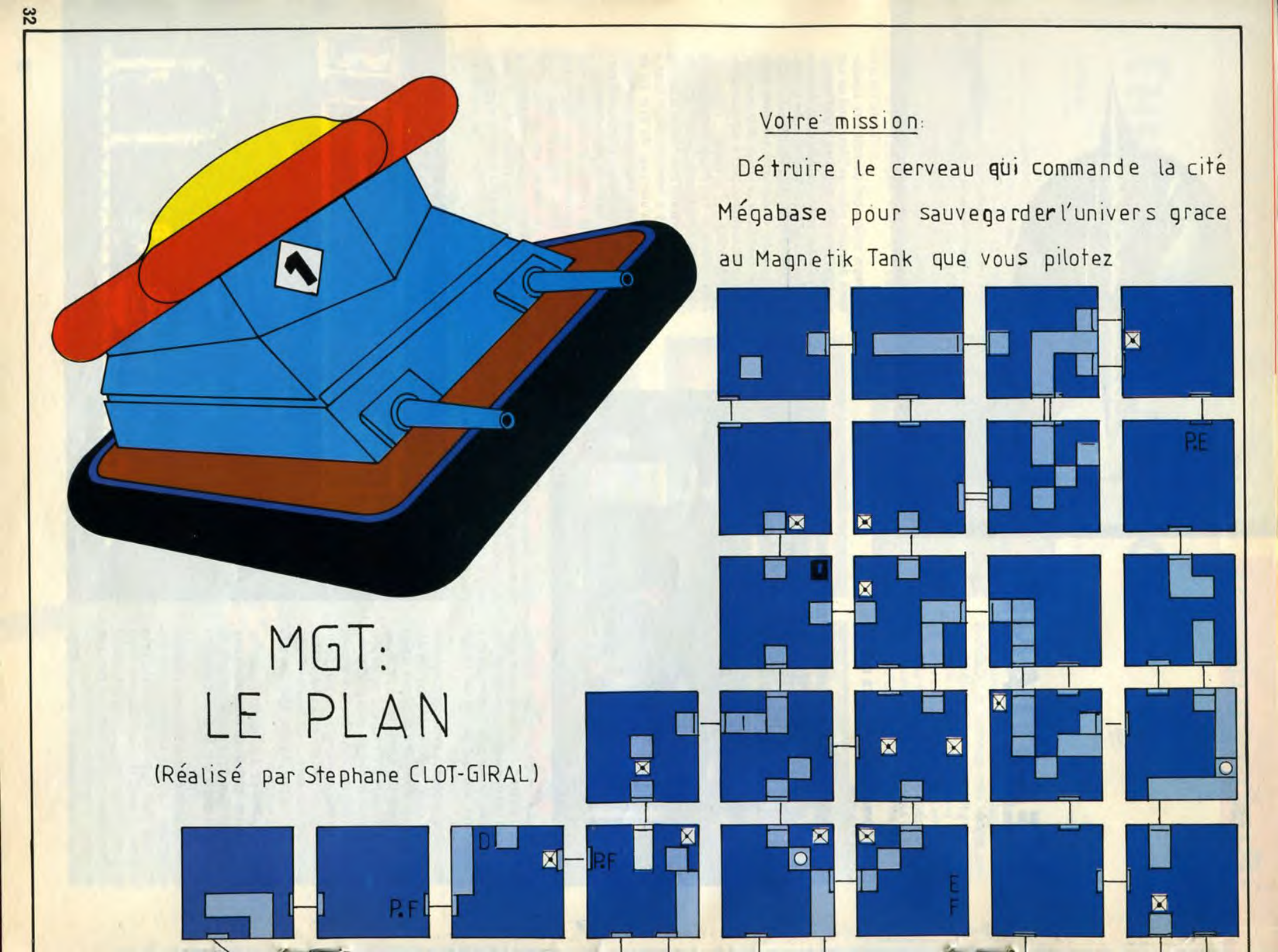


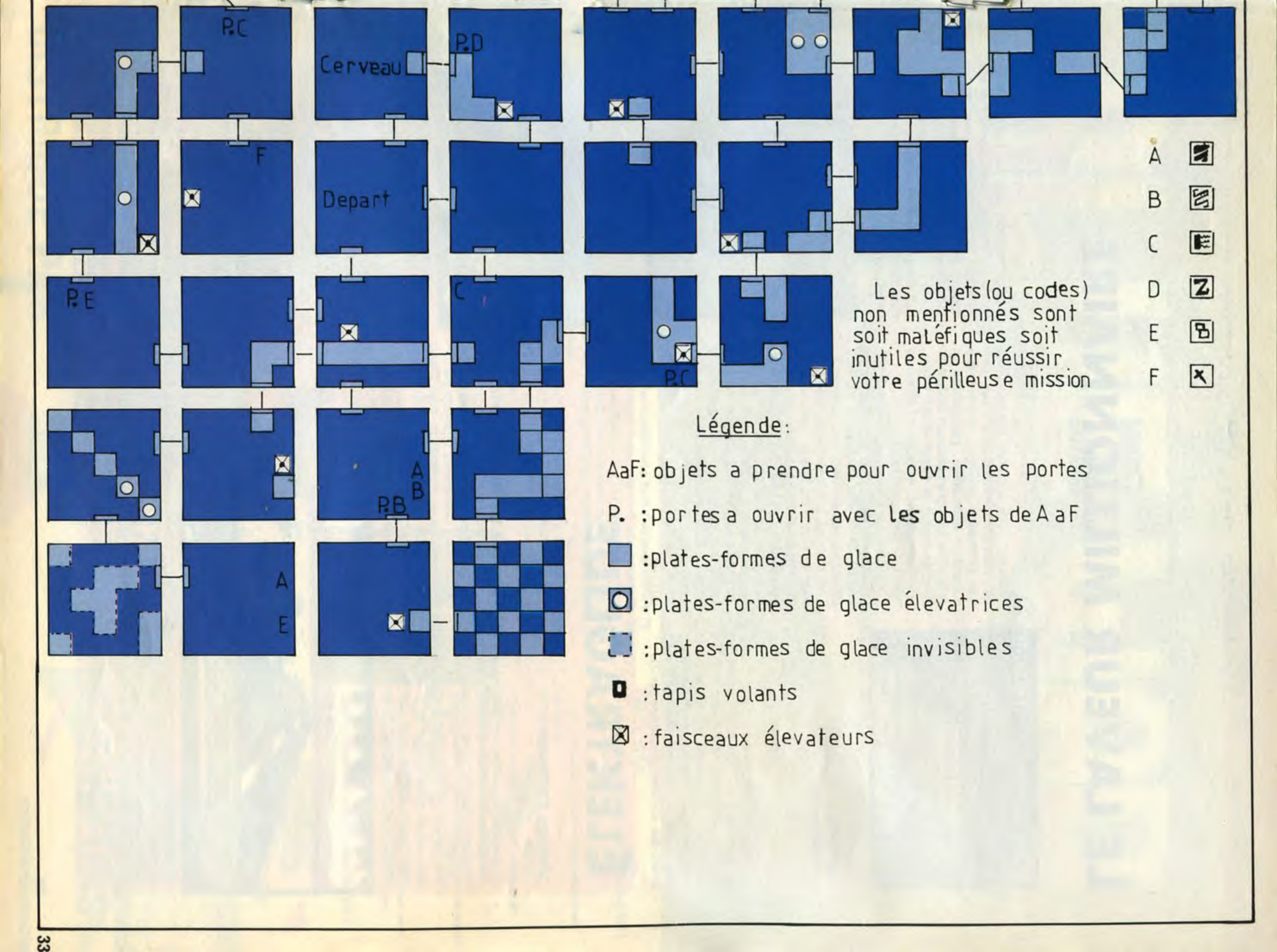
MGT: LE PLAN

(Réalisé par Stephane CLOT-GIRAL)

Votre mission:

Détruire le cerveau qui commande la cité Mégabase pour sauvegarder l'univers grace au Magnetik Tank que vous pilotez




P.C
Cerveau
P.D
F
Depart
P.E
C
P.C
A
B
P.B
A
E
Les objets (ou codes) non mentionnés sont soit maléfiques soit inutiles pour réussir votre périlleuse mission
A
B
C
D
E
F
Légende:
AaF: objets a prendre pour ouvrir les portes
P. :portes a ouvrir avec les objets de A a F
:plates-formes de glace
:plates-formes de glace élevatrices
:plates-formes de glace invisibles
:tapis volants
:faisceaux élevateurs

LE LAVEUR MILLIONNAIRE

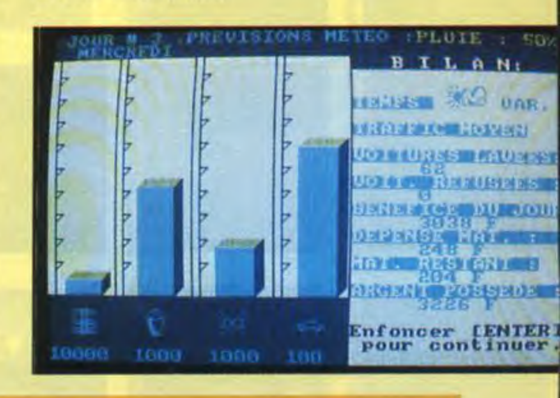


LOISITECH
Stratégie/Gestion

A l'heure actuelle, la seule devise reconnue pourrait-être : "Qui n'entreprend rien n'a rien...". Etant donné que tous les moyens sont bons pour remplir sa petite cagnotte, vous, et quatre de cos copains, avez décidé de devenir millionnaire en lavant des voitures (pourquoi pas ?).

Après une étude de marché très approfondie, vous vous installez près d'une route très fréquentée (évident) et vous êtes nommé, à l'unanimité, gestionnaire de cette petite entreprise (toujours évident !). Avec un capital de départ de 300 francs, vous êtes chargé de rentabiliser l'affaire au mieux de son potentiel.
L'expérience se situe sur sept jours de travail consécutifs (il vaut mieux limiter les dégâts). Quels sont les facteurs qui vont influer sur vos décisions quotidiennes ?.. Tout d'abord, la météo vous permettra de fixer le prix d'un lavage ; celui-ci peut varier de 9 à 49 francs (avouez que ce n'est pas tout à fait réaliste...). Ceci étant réglé, pour laver des voitures, que faut-il ? Des copains d'accord, mais aussi du matériel qu'il faut acheter bien sûr ! A vous de savoir quel budget vous investissez à ce niveau... Enfin, comme on gagne toujours à être connu, il faudra prévoir un budget "Pub" et savoir sous quelle forme la diffuser.

Ayant considéré tous ces facteurs, vous saurez au bout de 7 jours si vous êtes millionnaire. A l'écran, vous vous rendrez compte de l'évolution de chaque facteur sous forme d'histogrammes.
Voilà ! Vous avez entre les mains les moyens de spéculer gentiment et sans risques mais, à mon avis, tout ceci reste d'un intérêt très relatif.



ELEKTRAGLIDE

ENGLISH SOFTWARE
Arcade

Se concentrer, surtout se concentrer ! Si j'ai un seul centième de seconde de relâchement, c'est l'accident assuré et surtout l'échec !
J'enfile ma combinaison de compétition, mes gants, mon casque et je m'installe pour mon premier tour de piste. De mémoire, je me rappelle toutes les sortes de difficultés que je peux rencontrer sans compter les empêcheurs de rouler vite !
Les circonstances de cette course fantastique sont les suivantes : le départ a lieu dans un tunnel et il faut rejoindre le prochain tunnel avant que le compte à rebours soit arrivé à s'essoufler ! Ayant le choix entre trois circuits, j'ai choisi pour commencer l'Angleterre ; de plus je peux sélectionner mon contrôle de direction parmi les trois qui sont proposés et, pour l'instant je prends la juste moyenne c'est-à-dire ni trop lourd, ni trop léger.
Le signal du départ va arriver d'un instant à l'autre ; mes muscles sont tendus à l'extrême et dès le début, je n'ai qu'une pensée : aller à fond la caisse...
Comme si ce n'était pas assez difficile de se maintenir sur la piste à cette vitesse, je rencontre bientôt une sphère ennemie qui



me cloue sur place et me fait perdre un temps précieux. Soudain, j'entends un bruit bizarre : sûrement pas un bon présage !.. J'ai juste le temps d'apercevoir une fusée au-dessus de ma tête et déjà, j'aperçois devant moi des colonnes électrostatiques qui vont me ralentir ; zut ! pas moyen de les éviter...
Et ce tunnel qui ne s'annonce toujours pas ! Mais quel est ce signal qui ressemble à un bip-bip ? Je regarde mon compte à rebours qui m'indique que je n'ai plus que 10 unités de temps ; toujours aucun tunnel en vue !.. Je me retrouve ainsi dans un trou noir d'où je ne pourrai sortir qu'en recommençant une nouvelle partie.
Ce jeu a un principe similaire à Trailblazer ; il est donc réservé à la même catégorie de personnes qui cherchent la vitesse et les réflexes. Les paysages en perspective et l'animation sont très agréables. Quant à la musique, elle a des consonances aussi plaisantes que celle de Glider Rider.

FREE GAME BLOT PRESENTE

BLUE WAR

D'APRES A.GUIRI

GRAPHISME D.ARNAUD





Simulation d'une expédition à bord d'un sous-marin U 79. Vous êtes ASPIRANT embarqué avec un équipage de 35 hommes et vous pourrez devenir AMIRAL. Pour celà, il vous faudra manœuvrer à la perfection car dans ce jeu, toutes les phases du pilotage d'un sous-marin sont à respecter.

Vous serez le maitre des combats assisté par les instruments de bord (sonar, radio, radar).

Vous aurez à détruire la flotte ennemie sur differentes cartes marines.

Le "hit" des logiciels de fin d'année à se procurer absolument !

Disponible sur :
AMSTRAD disquette 3"
THOMSON
MO5/MO6/TO7.70/TO8/TO9/TO9+
Disquettes 3"1/2, 5"1/4
Cassette



BLUE WAR

LE LOGICIEL DU MOIS SUR AMSTAR DE NOVEMBRE
LA PRESSE UNANIME:

...C'est certainement la meilleure réalisation du genre sur amstrad...
(CPC Novembre 86)

...Les écrans, en mode 0, sont très colorés et ont réellement beaucoup d'allure...
(AMSTRAD MAGAZINE Novembre 86)

...Cette simulation est exeptionnelle.Jamais avant aujourd'h[ui] je n'ai vu un tel souci de détail et de finition...
(AMSTAR Novembre 86)

...C'est une simulation de sous-marin. Une bonne même... Les mots me manquent pour vous décrire ce jeu...
(HEBDOGICIEL Octobre 86)

...C'est en résumé une simulation réussie ou l'intérêt reste élevé très longtemps...
(TEOPHILE)



FREE GAME BLOT

Z.A. de Lumbin - 38660 Le Touvet - Tél. : 76 08 29 29



EN VENTE CHEZ TOUS LES BONS REVENDEURS
DISTRIBUE PAR FIL

FRANCE IMAGE LOGICIEL

JACK THE NIPPER

GREMLIN GRAPHICS
Arcade/Aventure

"J'ai tout mangé le chocolat !.. J'ai déchiré tous les tableaux !.. Je fais rien que des bêtises, des bêtises"... Ce n'est pas



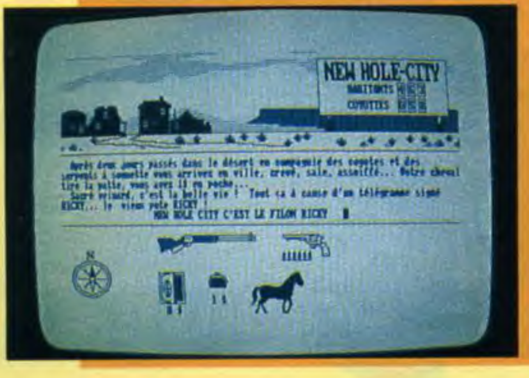
Jack qui chante cet air-là mais lui, il fait plus fort : il les réalise, et sans aucune limitation ! Et depuis qu'il a commencé ce genre "d'activités", il est devenu la hantise de tous les commerçants.
Qui est Jack ? Petit garçon gentil, mignon, n'ayant aucun problème puisqu'il porte des couches "avec un élastique là", en a assez de cette existence faite de friandises et de jeux éducatifs.
Alors, il décide de sortir dans les rues de la ville, de ramasser les objets traînant par-ci, par-là et de les utiliser de manière à créer le plus de ravages possible dans son entourage. N'ayant aucune limite du côté de l'imagination, il peut aussi bien ramasser un klaxon et rentrer à la maison pour réveiller le chat que s'emparer d'une pile pour aller créer quelques petites interférences dans son magasin préféré de micro-informatique...
Mais attention Jack, tu n'es pas seul au monde et toute la population humaine, animale ou végétale est unanime sur un point : réussir à te coincer et alors, t'administrer "la fessée" de ta vie ! Non, mais...
Si vous avez derrière vous de longues années de frustation pour n'avoir pas fait de bêtises, voilà une excellente occasion pour vous rattraper. Vous avez suffisamment de "matériel" pour accomplir vos méfaits : clé, carte de crédit, pile, poterie, klaxon, colle... A vous de bien les utiliser pour réussir à vous faire décerner le titre de "petite horreur". Vous pouvez surveiller votre ascension vers ce titre grâce à une échelle de détestabilité qui augmente plus ou moins vite suivant la "gravité" de vos actions...
Ce jeu est fort distrayant et de plus, est de bonne qualité aux niveaux graphique et sonore. En achetant ce logiciel, procurez-vous aussi un coussin mœlleux ; vous risquez fort d'en avoir besoin après le nombre de fessées que vous allez devoir subir !..



HISTOIRE D'OR

COBRA SOFT
Aventure

Pas moins de 50° C à l'ombre ! Et cela fait deux jours que ça dure ! Pas la plus petite oasis en vue... Du sable, toujours du sable, encore du sable ! Mon cheval n'a plus un seul fer digne de ce nom ; quant à moi, mes papilles n'ont même plus la force de réclamer à boire !..
Mais pourquoi ai-je cédé à la tentation que le télégramme de ce bon vieux Ricky a éveillé en moi ?... Quand même, dites-moi un peu qui résisterait à ça : "New hole city c'est le filon" ; c'est vraiment l'occasion





rêvée pour pouvoir "se la couler douce" pendant le restant de sa vie...
Ah, enfin une ville à l'horizon ! Je commençai à me demander si toute cette histoire n'était pas seulement une illusion.
Mais qui sont ces affreux aux mines patibulaires ? Avant que j'ai pu faire le geste de dégainer, ils sont tous les quatre sur moi... "La bourse ou la vie, Coco !"... Ayant choisi la bourse, ils ont quand même "la bonté" de me laisser un dollar. Ma première visite dans cette ville est pour le saloon (bien sûr !) ; je n'ai pas de quoi boire mais j'aurai peut-être la chance de gagner à la roulette de l'ouest. De plus, c'est sûrement le meilleur endroit pour commencer à glaner quelques renseignements utiles.
Tout au long de ma découverte de New Hole City, je me rends compte qu'il n'y a pas un personnage, plus accueillant que



l'autre. Ils ont même une réserve de goudron et de plumes toujours prêtes à l'emploi... Alors, prudence et gare au faux pas !
Je ne vous raconterai pas plus en détail mon épisode personnel de la conquête de l'Ouest ; cela risquerait de fausser la vôtre. Mais sachez simplement que la qualité graphique est remarquable, le vocabulaire est souple d'utilisation et tous les ingrédients d'un western sont réunis. Pour ce qui est d'en faire un bon western, les cartes sont entre vos mains et, ça je vous le souhaite... pour tout l'or du monde !

"1942"

ELITE
Arcade



Lorsque j'étais parti rejoindre mon escadre, c'était dans la ferme intention de retourner au bercail tout au plus un mois plus tard ! (Du moins, c'était ce qu'on nous avait dit...)... Tu parles ! Cela fait maintenant trois bonnes années que je "galère" et, pour couronner le tout, je suis le seul rescapé de ma formation.

En cet été 1942, les forces de l'ennemi progressent de plus en plus et la guerre fait rage, en particulier dans le Pacifique. Non contents de m'avoir déjà fait héros une fois, "ils" me chargent maintenant d'une mission solo : étant au-dessus du Pacifique, je dois survoler le territoire et les installations de l'ennemi afin d'en détruire le maximum.

J'ai comme l'impression que, cette fois, s'ils me décorent, ce sera sans doute à titre posthume !.. Enfin, ayant été aussi loin que possible avec "mon" porte-avions, je décolle avec l'habilité qui m'est coutumière et je n'ai pas à attendre longtemps avant d'apercevoir le premier avion ennemi. A partir de là, les attaques fusent de toutes parts et je dois mettre en œuvre toute mon expérience et tout mon savoir, quant aux acrobaties, si je veux réussir à retrouver le porte-avions sans avoir subi aucun dommage !..

Que se passera-t-il si j'arrive à rejoindre le porte-avions ? Et bien, ce sera pour me préparer à repartir illico presto vers un nouvel assaut... Je ne suis pas au bout de mes peines car je peux repartir comme cela 32 fois !.. D'autre part, parmi les avions abattus, il y en a certains qui laissent leur place à des capsules mystérieuses "POW, POW, POW..." ; le fait de se doper avec donne des capacités supplémentaires à l'avion.

Avec ce jeu, vous n'êtes pas au bout de vos entraînements si vous voulez faire un maximum d'assauts ; il vous faudra faire preuve de rapidité et de dextérité pour éviter ou détruire tous les différents modèles d'avions ennemis, d'autant plus que les gros bombardiers arrivent par-derrière... (les traitres !).



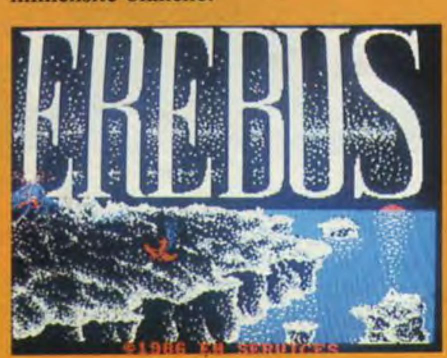
Afin de ne pas être trop vite lassé par le caractère répétitif de ce jeu, vous pouvez ajouter une dimension supplémentaire en faisant un concours "de longévité en l'air" dans un affrontement sans concession avec un second joueur !..

EREBUS

TITUS
Aventure

Depuis quelques minutes, je ne cesse d'admirer le paysage que je peux découvrir de mon avion ; étant donné ma position actuelle qui est de 78° Sud 175° Est, je ne devrais pas tarder à apercevoir le volcan Erebus. Ah, je m'aperçois que j'ai oublié de me présenter : je suis chercheur en vulcanologie et je me trouve actuellement en plein antarctique pour une mission d'observation.

C'est alors que le drame se produit : le moteur commence à avoir de sérieux ratés et c'est après un magnifique plongeon que l'avion s'écrase lamentablement dans cette immensité blanche.



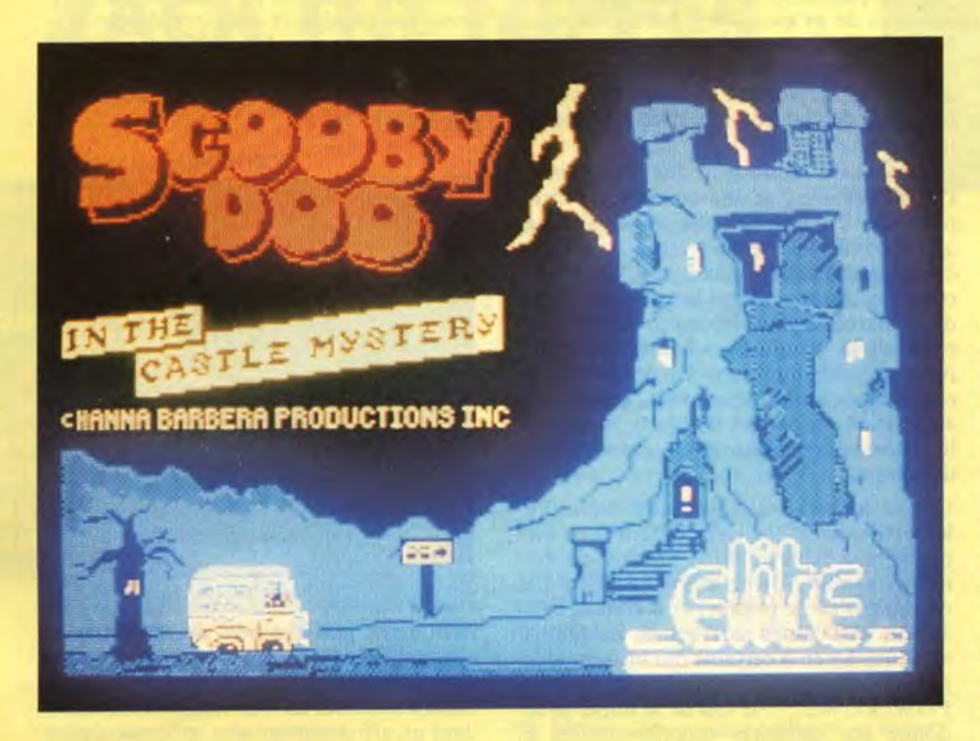


Lorsque je reviens à moi, ma première pensée, qui ne va pas tarder à devenir une idée fixe, est de bouger si je ne veux pas me transformer en glaçon ; je trouve d'ailleurs une motivation plus que suffisante pour me lever et marcher lorsque j'aperçois ces affreux oiseaux qui me narguent... n'attendant qu'une chose : pouvoir se remplir l'estomac !

Rassemblant tous mes souvenirs sur la région, je me rappelle qu'autrefois une cabane d'explorateur a été construite près de la côte, vers le nord. Si j'arrive à la découvrir, je pourrai peut-être parer au plus pressé et m'équiper contre ce froid qui devient de plus en plus mordant d'une part, et pour ma mission, d'autre part. Car, maintenant, il faut bien que je vous l'avoue : mon titre de chercheur en vulcanologie n'était qu'une couverture (qui ne me tient pas bien chaud d'ailleurs) pour me rendre en antarctique afin de déjouer un complot planétaire visant à détruire toute la faune de cette région. Maintenant que vous savez tout, je me remets entre vos mains et j'espère que vous me conduirez au bout de ma mission avec brio.

C'est intentionnellement que je ne vous donne pas plus d'indications sur le déroulement de cette passionnante aventure afin de ne pas vous gâcher le plaisir de la découverte. Sachez seulement que le graphisme est superbe, bien que les images soient fixes. Le déplacement est très facile grâce à une rose des vents qu'il suffit de "cliquer" suivant la direction souhaitée ; de même, pour ramasser les différents objets indispensables pour faire avancer cette aventure, il suffit d'utiliser la flèche sur l'écran et de "cliquer"... Avec ce jeu, une chose est sûre : pour ne pas rester en froid avec lui, il vous faudra trouver la bonne sortie du labyrinthe blanc et vite !..







SCOOBY-DOO

ELITE/UBI SOFT
Arcade

La grande famille des dessins animés : voilà un vaste domaine où l'on peut puiser pratiquement sans fin ! Dans le cas présent, nous sommes invités à vivre une nouvelle aventure avec une star de la race canine, j'ai nommé : Scooby-Doo... Vous connaissez bien la fine équipe que forment Velma, Shaggy, Daphné, Fred et Scooby-Doo. Il leur arrive toujours des histoires pas possibles ; il faut bien dire qu'ils les cherchent aussi ! Une des principales caractéristiques de la bande est le "courage" sans limite que montrent Fred et Scooby-Doo (à la moindre alerte, Fred est dans les bras de Scooby-Doo, quand ce n'est pas le contraire !..).

Et pour l'instant, c'est la grande catastrophe ! Ils sont rentrés dans le château



mystérieux, à moitié en ruines ; ils avaient à peine franchi la porte d'entrée lorsqu'ils ont été saisis par des mains immenses et, maintenant, ils sont tous prisonniers... Tous ! Mais non, pour une fois, la frousse de Scooby-Doo lui a bien servi... Etant resté à une bonne distance de ses amis, les



savants fous (ce sont les occupants du château qui font de mystérieuses expériences) ne l'ont même pas aperçu !..

Seulement, ce n'est pas tout ça ! Il va bien falloir les libérer, ces petits curieux. Allons, Scooby, un peu de cran... et arrêtes de trembler comme ça, on entend tes os qui s'entrechoquent et tu vas te faire remarquer...

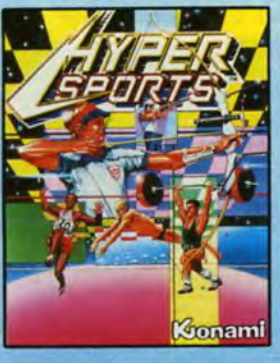
Le premier assaut est donné. Scooby doit se défendre contre une multitude de fantômes tout en montant des escaliers, sautant par-dessus des crânes de pauvres malchanceux, évitant de tomber dans les trous et essayant de récupérer des vies. Mais soudain, il aperçoit au bout d'un couloir tout un tas de fioles et dans l'une d'elles, il y a un de ses amis. Il se précipite et alors :... Scooby-Dooby-Doo !!! Velma est libérée... Il faudra trois autres assauts, avec des monstres différents à chaque fois, pour réussir à reconstituer toute la bande.

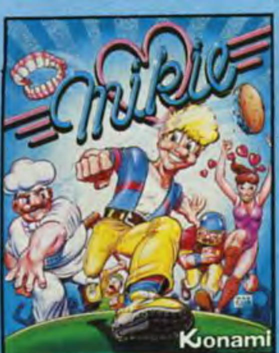
Le logiciel fort bien réussi au niveau du graphisme est à réserver aux passionnés des agressions de toute part et aux as des réflexes super rapides. A noter que la position favorite de Scooby-Doo n'a pas été oubliée : être couché à plat ventre avec les pattes sur la tête pour ne rien voir, posture fort peu recommandable pour la continuité du jeu...



CINQ
SUPER JEUX D'ARCADE POUR LE PRIX D'UN

C'EST DEJA NOEL!
















KONAMI'S COIN-OP HITS

DISPONIBLE SUR AMSTRAD
COMMODORE
SPECTRUM

CASSETTES
ET
DISQUETTES

IMAGINE ZAC DE MOUSQUETTE 06740 CHATEAUNEUF 93 42 71 45



HIT PAK

ELITE/UBI SOFT
Compilation



Vous avez entre les mains trois jeux d'arcade vous permettant de changer d'identité à volonté, tout en restant toujours un héros.

Commençons, si vous le voulez bien, par Super Joe, super soldat des années 80 dans COMMANDO, qui doit toujours aller de l'avant dans un territoire hostile, évitant les attaques de toutes parts et n'ayant qu'une seule idée en tête : atteindre coûte que coûte la forteresse.

Entre deux missions kamikazes, vous pouvez prendre une pause avec BOMB JACK ; vous ne serez, malgré tout, pas trop dépaysé puisqu'il s'agit toujours de bombes. Mais là, il faut les ramasser !... A noter que le jeu se passe avec de magnifiques décors en toile fond.
Vous êtes alors fin prêt pour vous glisser





dans le personnage principal d'AIRWOLF, j'ai nommé : Stringfellow Hawke. Votre mission : atteindre une base souterraine, située dans l'Arizona, afin de délivrer cinq savants américains très importants. Vous disposez pour cela d'un hélicoptère possédant de multiples fonctions de camouflage qui seront bien utiles pour détruire les boîtes de contrôle de défense se trouvant sur votre chemin.

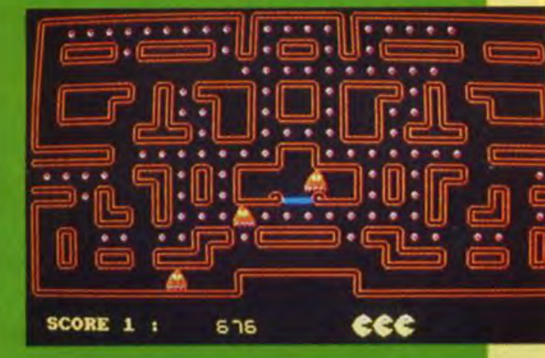
Après avoir épuisé vos nerfs sur ces trois jeux, je vous propose le dernier de cette compilation pour défouler toute votre agressivité : il s'agit tout simplement de cogner, mais dans les règles de l'art puisqu'il s'agit de BOXING.
Une fois que vous aurez fait le tour de tous les jeux qu'offre cette compilation, vous serez sans aucun doute K.O., mais de quelle manière ? Par épuisement, par abandon ou par une droite trop percutante ?...



SUPER PAC

LOISITECH
Arcade

Ce logiciel constitue une production à ajouter à la liste déjà longue des Pac Man ; mais attention ! Cette fois, c'est un Super Pac Man.
Le scénario est toujours le même, mais le plaisir est toujours là, intact et il est nécessaire d'avoir une rapidité et des réflexes croissant avec chaque tableau !..



FIRELORD

HEWSON/UBI SOFT
Arcade/Aventure



La nuit commençait à tomber et cela faisait maintenant plusieurs heures qu'il avait répondu à cet appel irrésistible et mystérieux. Il se trouvait maintenant dans une forêt profonde qu'il n'avait jamais traversée jusqu'à aujourd'hui ; quel chemin avait-il parcouru jusqu'à présent ?.. Sa mémoire refusait de répondre à cette question.
Soudain, une voix, semblant me venir de nulle part, s'éleva dans les sapins : "Sir Galaheart, tu es à présent dans le pays de Torot et tu dois en découvrir tous ses secrets cachés. Surtout, n'écoute pas la peur qui commence à s'emparer de toi et n'oublie jamais que la Princesse Eléonore est retenue prisonnière par la Mauvaise Reine et qu'elle sera à jamais reconnaissante à tous ceux qui essaieront de la libérer des griffes de cette Mégère (profites-en... un cœur à prendre !)".
N'écoutant que son courage, bien que son armure fasse de drôles de bruits, notre compère pénètre dans ce... monde étrange. Sa première rencontre prend la forme de fantômes déambulant dans ce... dédale de chemins et très avides d'énergie. Comme tous bons fantômes qui se respectent, ceux-ci sont complètement transparents et sir Galaheart peut passer au travers en y laissant quand même quelques plumes. Là où il les perd toutes, c'est lorsqu'il rencontre par-ci, par-là des feux qui ont la bonne intelligence de s'éteindre... et de se rallumer juste quand il passe dessus, mais il a quand même cinq vies à consumer...





Ayant ramassé quelque monnaie d'échange, notre valeureux guerrier pénètre dans une maison avec l'espoir d'y obtenir un renseignement, même minime. Dans tous les cas, il est obligé de négocier et d'être âpre en affaires pour obtenir quelque chose ; dans chaque maison, il fait son choix de négociation grâce à des icônes. Après avoir obtenu un renseignement d'ordre capital, sir Galaheart sort de la maison pour retrouver les "charmants" fantômes et, comme il commence à perdre de l'énergie, il part à la recherche des différents objets parsemés sur son trajet qui selon la forme ou la couleur lui redonnent toute son énergie... à moins qu'ils ne lui en prennent un peu plus...
Une chose est sûre dans cette aventure : si vous vous y engagé, vous n'êtes pas au début d'en voir la fin !.. Il vous faudra recommencer encore et encore sans oublier de repérer les lieux car il y a bien des circuits qui reviennent à leur point de départ...
Grâce à un graphisme net et une bonne animation, vous, preux chevalier, risquez fort de faire des étincelles et de vous brûler durant de longues heures.

1001 BC

ERE INFORMATIQUE
Aventure

Il y a maintenant 90 jours, soit un peu plus de 3 lunes que nous naviguons, mes compagnons et moi, sur cette mer immense et hostile ; depuis 2 longs jours, le ciel est bas, les nuages sont denses et les éclairs ne cessent de fuser de toutes parts ; la colère de Zeus finira-t-elle bientôt ?..



Actuellement, moi, Ulysse, je ne suis sûr que d'une seule chose : le bateau et les hommes ne vont plus longtemps supporter un tel régime. Il faut absolument qu'il y ait une accalmie qui nous permette de faire une escale. Après tout, cela ne fera qu'une escale de plus après toutes celles que nous avons déjà effectuées depuis notre départ d'Ismaros, pays des Kikones. Je ne sais quelle nouvelle aventure nous attend mais je crois que maintenant nous sommes blindés.

En effet, il n'a déjà pas été facile d'échapper aux chants voluptueux des sirènes ; figurez-vous que j'ai été obligé de bander les yeux de mes hommes et de leur boucher les oreilles. Quant à moi, je n'ai pu résister à la tentation qu'en étant solidement attaché au grand mât.

Mais tout ceci n'était qu'une petite épreuve à côté de celle que nous avons eu sur l'île du cyclope ; à ce moment-là j'ai bien cru ne jamais pouvoir reprendre la mer afin de rejoindre ma chère patrie Ithaque sans compter Pénélope, ma femme. Il faut absolument que j'arrive avant qu'elle soit contrainte de choisir un nouvel époux.



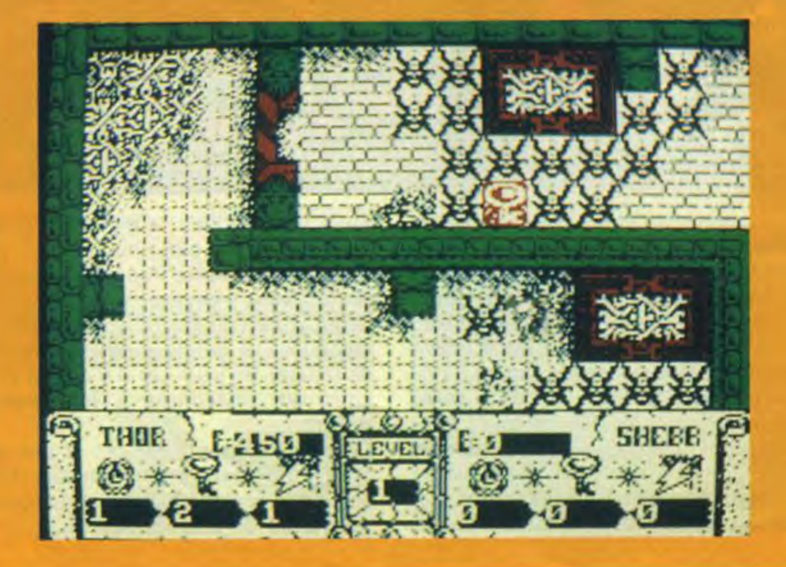
Cette aventure est complètement liée à l'Odyssée écrite par Homère ; aussi, si vous voulez la vivre pleinement, vous êtes fortement invité à lire ou relire cette magnifique histoire qui fut celle d'Ulysse... le découpage de l'écran permet de bien suivre la progression d'Ulysse ; en effet, une fenêtre montre la carte entière d'investigation, une autre l'endroit exact où se trouve Ulysse et le reste de l'écran est réservé aux indices et au texte. Lorsque vous arriverez au bout de cette passionnante aventure, pourrez-vous dire, vous aussi : "Heureux qui comme Ulysse ?"...

DANDY

ELECTRIC DREAMS/ACTIVISION
Arcade/Aventure

Le pacte que l'on vient de me proposer est bien tentant, bien que je sache que je n'ai pratiquement aucune chance de réussir... Voilà de quoi il s'agit : on m'offre de prendre l'identité de Sheeba (qui a l'agréable apparence d'un mastodonte de 120 kg assoiffé de sang...) à moins que je ne préfère celle de Thor (célèbre guerrier blond, norvégien, vaillant et courageux). En contrepartie (rien n'est gratuit en ce bas monde), je dois déambuler dans une quinzaine de donjons pour m'emparer d'un trésor.

Pour commencer, je préfère choisir l'enveloppe de Thor et c'est sans aucune appréhension que je me jette à corps perdu dans la destruction, les massacres et les pillages... Instantanément, je me fais repérer par une horde d'araignées qui n'ont pas d'autre but que celui de me prélever toute mon énergie jusqu'à la dernière goutte... Une condition nécessaire mais hélas non suffisante pour conserver de l'énergie est de manger tous les aliments que je peux rencontrer sur mon chemin ; heureusement, la nourriture ne me dépayse pas trop, étant donné mes origines, car il s'agit de poisson...



Les autres ingrédients indispensables à la réussite de mon expédition sont d'une part des munitions, pour tirer dans le tas, d'autre part des clés que je dois absolument posséder pour passer d'une pièce à l'autre dans chaque donjon.

Cette aventure qui peut se vivre à deux a l'avantage de présenter un intérêt supplémentaire en plus du jeu d'arcade ; en effet, il ne suffit pas de récolter le trésor petit à petit, mais il y a aussi une énigme à résoudre. Pour cela, il faut des indices que l'on a à la fin de chaque ensemble de donjons, mais attention, l'énigme ne peut être définitivement résolue que lorsqu'on a les indices de trois ensembles de donjons !...

Tout au long du jeu, aux graphismes corrects, on a beau se dire que la petite bête ne mangera pas la grosse, on finit toujours par avoir un moment de doute... car les petites bêtes sont vraiment très nombreuses.



LEGEND OF KAGE

IMAGINE
Arcade/Aventure



Pour pouvoir s'imprégner pleinement de ce jeu, il faut d'abord faire un bond immense en arrière dans le temps et un second en avant pour aller dans le pays où le soleil se lève.
On ne compte plus les légendes qui existent dans ce pays et la légende de Kage est l'une d'elles : "Il était une fois... " (A savoir si les récits commencent de cette façon, là-bas...)
Toujours est-il que par un beau matin de printemps, la belle Princesse Kiri se promenait dans une belle forêt quand, soudain, un bruit de carosse se fit entendre. La Princesse s'écarta un peu pour laisser la passage mais, le carosse ralentit, faisant apparaître le malfaisant Dragon King, qui n'avait d'autre dessein que d'enlever Kiri. La Princesse eut beau se débattre, elle ne pouvait rien contre King.
Kage, jeune Ninja, est alors chargé de retrouver la princesse et de la sauver des griffes de cet abominable King (Kong ?). N'écoutant que son courage, c'est un dur combat qui va s'engager car il faut atteindre le palais du Dragon et, pour cela, anéantir quelques empêcheurs d'avancer (oh rien, une broutille ! Simplement 20 combattants ninja pour se mettre en appétit et ensuite 10 gardes pour pouvoir escalader la muraille permettant d'entrer dans le palais...).
Une fois arrivé dans les murs, Kage s'attaque au plat de résistance, car maintenant il faut retrouver Kiri en déjouant la vigilance des gardes et éliminer King. Il y parviendra en faisant un savant cocktail de rapidité et d'ingéniosité. A ce prix, il verra ses efforts récompensés et alors, Kiri, Kiri est là (tournicoti ! tournicota !).
La fin de la légende raconte que, Kage ayant libéré Kiri, ils partirent tous les deux pour faire une promenade sentimentale en forêt...
Si vous vous lancez dans cette aventure, vous n'aurez pas trop des 5 vies qui vous sont offertes ; de plus, pour atteindre le palais, vous avez la possibilité de trouver un intérêt supplémentaire en vous réfugiant dans les arbres, mais attention, la difficulté en sera accrue !... Une dernière chose à noter : une musique toute orientale et très agréable.

BOB WINNER

LORICIELS
Aventure



Je ne m'imaginais pas que lorsque je ferais la connaissance de Bob, je serais transportée dans un univers totalement inconnu... Il avait une apparence tout-à-fait "classique", un abord extérieur calme, agréable mais rien, non rien, ne laissait présager qu'il m'emmènerait faire quasiment un tour du monde à un train d'enfer, sans compter toutes les péripéties du voyage !... Notre point de départ était Paris, d'où, après avoir visité la Tour Eiffel, nous sommes partis "bon, pied, mal œil" sans grand incident. Nous sommes rapidement





arrivés en Angleterre pour nous retrouver (Dieu sait comment !) face à un boxeur fort peu hospitalier ; n'ayant, à ce moment, aucun argument de poids face à cet adversaire, nous l'avons évité pour pouvoir continuer notre voyage.
Continuer, façon de parler !... Car nous nous sommes retrouvés à Montmartre, et c'est alors que des phénomènes étranges ont commencé à se produire : un poignard qui vole, un tonneau qui roule et une boule qui saute... Pauvre Bob ! Comment pouvait-il faire pour se baisser et sauter à la fois !...
Immanquablement, il a commencé à perdre un sérieux pourcentage sur ses neuf vies.
Il pensait alors avoir déjà tout vu ; mais non, ce n'était qu'une infime partie de ce qui l'attendait : en effet, bientôt, ce fut l'assaut des guèpes géantes sans compter l'hostilité du terrain, prenant soudain l'apparence de sables mouvants ou bien de volcans voraces...
Ayant déjà contre lui les éléments naturels et les objets, il ne manquait plus que l'affrontement face aux humains ; heureusement pour lui qu'il avait récolté tout au long de son chemin des objets qui traînaient par là (révolver, gants de boxe...), car il a dû faire preuve de ses différents talents à la "savate", à la boxe ou au tir, dans des combats singuliers, pour pouvoir continuer.
Avec Bob Winner, il n'y a absolument aucun risque de souffrir de monotonie ou d'ennui durant la traversée des nombreux pays qui composent ce voyage merveilleux. De plus, vous trouvez des graphismes vraiment supers et pour cause, puisqu'il s'agit d'images digitalisées. Pour être le grand gagnant de cette superbe aventure, ne pensez pas que seule la force suffit, car pour aller au bout de toute chose, il faut toujours un brin d'astuce.

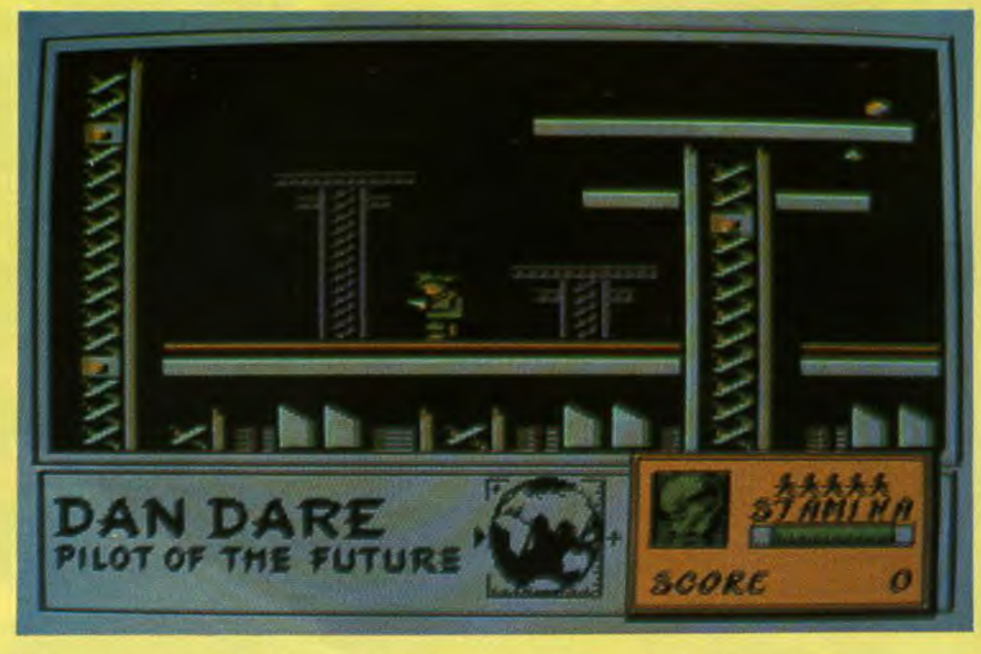
DAN DARE

VIRGIN GAMES
Arcade/Aventure



Décidément la micro ne respecte rien : après la famille, le sexe et la drogue, c'est une nouvelle institution qui tombe à son tour : La bande dessinée. Le pauvre Dan Dare vient lui aussi de tomber dans l'infernale machine. Pourtant il vivait heureux parmi les siens, se reposant comme il se doit de ses précédentes aventures. Et puis un jour, un imbécile a eu l'idée de l'enfermer dans son scénario. Si en plus il était simple son truc, pensez-vous !.. Encore toute une histoire tortueuse, un de ces enlèvements à l'italienne avec demande de rançon et tout et tout. Mais Dan est loin d'être un débutant et il aura besoin de toute son expérience pour se sortir de cette aventure bien mal engagée.

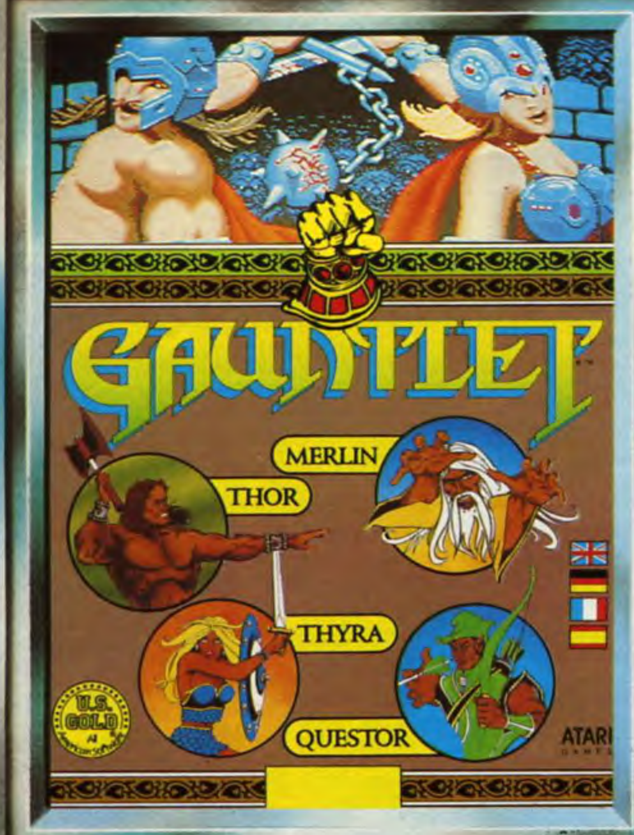
Le meilleur copain de notre héros s'est fait enlever par un malade, étranger de surcroit. Cet affreux extra-terrestre, veut mettre Dan à l'épreuve. Dans un complexe digne du centre Pompidou, Dan doit retrouver son ami. Afin de rendre son périple encore plus difficile, le réseau d'égout spatial est dûment défendu par des gardiens montés sur des rouleaux de papier hygiénique volants. En cas d'échec, de contact avec l'adversaire ou de chute, une prison est à la disposition de l'aventurier pour se reposer. Le sadisme du martien l'a même poussé jusqu'à laisser plusieurs chances à Dan pour parvenir à ses fins... Dan Dare est une superbe réalisation. Ce logiciel anglais est vraiment surprenant : le graphisme extrêmement coloré est bien choisi, les détails sont poussés à l'extrême. Ainsi, des canons lasers sont montés sur des murs, mais on peut les détruire en tirant dessus. Pourtant ils ne disparaissent pas, cela aurait été trop simple, ils sont remplacés par un tas de ferraille. L'animation n'a rien à envier à qui que ce soit. Pour se sortir de cette périlleuse affaire, il faut rester attentif au moindre détail, car des indices sont fournis. Pour espérer délivrer votre compagnon, il vous faudra réunir un nombre considérable d'objets ou de renseignements. Ne dédaignez pas le côté arcade de l'aventure. Toute votre dextérité sera nécessaire pour franchir certains obstacles. Un bon joystick est donc recommandé, car les diagonales sont indispensables pour éviter la prison et la fin prématurée d'une aventure bien engagée. C'est vraiment un jeu auquel on s'accroche, vous savez pourquoi ? Non ? C'est pourtant simple, car Dan Dare il colle (Encore un mauvais jeu de mot ?).





INSTANT CURE ADD

Fini les files d'attente interminable. Fini des salles d'arcade buyantes et enfumées. Fini les déceptions devant la machine quand, en passe de battre le record du siècle vous vous apercevez que vous n'avez plus de monnaie et que vous n'atteindrez jamais le statut de super héros des jeux d'arcade dans ces conditions. Ces 4 jeux classiques de US GOLD qui recréent avec précision l'action et le réalisme des jeux d'arcade vont vous permettre de battre les records chez vous, au chaud et confortablement installé.



GAUNTLET

Vous allez pénétrer dans un monde rempli de monstres et de labyrinthes, suivre les chemins du mystère et du combat à la recherche de la nourriture qui vous permettra de recouvrer la santé. Des monstres et des légions d'ennemis vous barrent le chemin. Ils ne sont pourtant pas vos seuls adversaires dans cette quête de nourriture, de trésor et de potion magique – les autres joueurs sont également à la recherche du même paradis.

CBM 64/128 Cassette et Disque
SPECTRUM
AMSTRAD Cassette et Disque
MSX
ATARI

100x 10p



10th FRAME

Retirez votre chemise pour être à l'aise, enfilez vos chausseurs de bowling et préparez vos mouvements. Vous allez jouer a 10th Frame. Cette simulation de bowling est plus vraie que nature par son animation graphique époustouflante.
Cette simulation présente différents niveaux de jeux, permet des effets sur la boule, établit les scores automatiquement.
10th Frame un jeu de bowling qui plaira à toute la famille.

CBM 64/128 Cassette et Disque
SPECTRUM
AMSTRAD Cassette et Disque

100x 10p



US Gold SARL, BP
3 Zac de Mousquette.
06740 Châteauneuf
de Grasse
Tél. : 93-42-71-44.

FOR ARCADE
ICTS

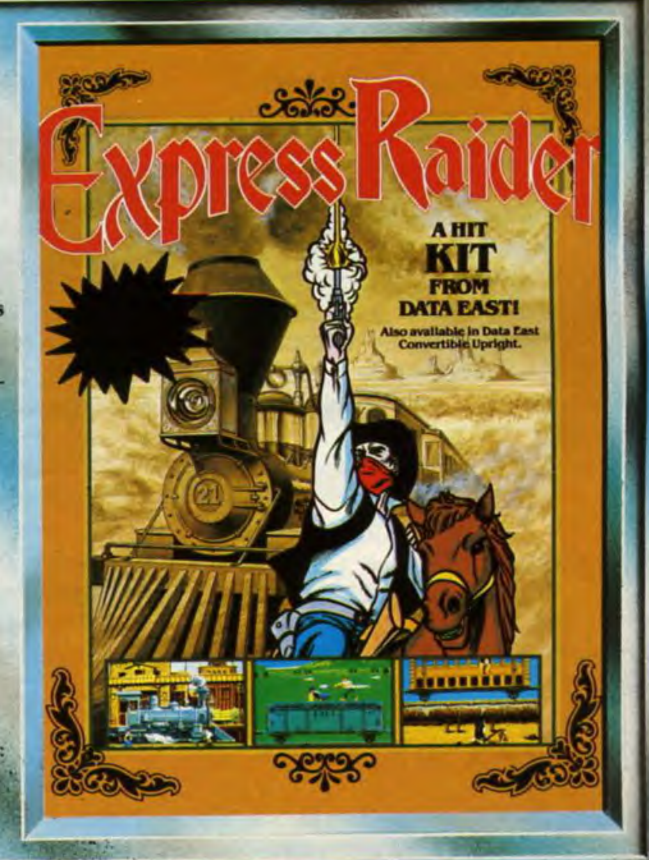


EXPRESS RAIDER

Allez devenir l'Express Raider! Commencez par grimper sur le toit des wagons, progressez en dépit des obstacles jusqu'à la machine à vapeur et faites très attention à ces citoyens trop scrupuleux de la loi qui vont essayer de vous arrêter et de vous descendre avec leurs pistolets et leurs carabines. Dans l'Express Raider de DataEast vous allez pouvoir vous battre à la facon des Kung Fu dans un décor de Far-West.

CBM 64/128 Cassette et Disque
SPECTRUM
AMSTRAD Cassette et Disque

100x 10p

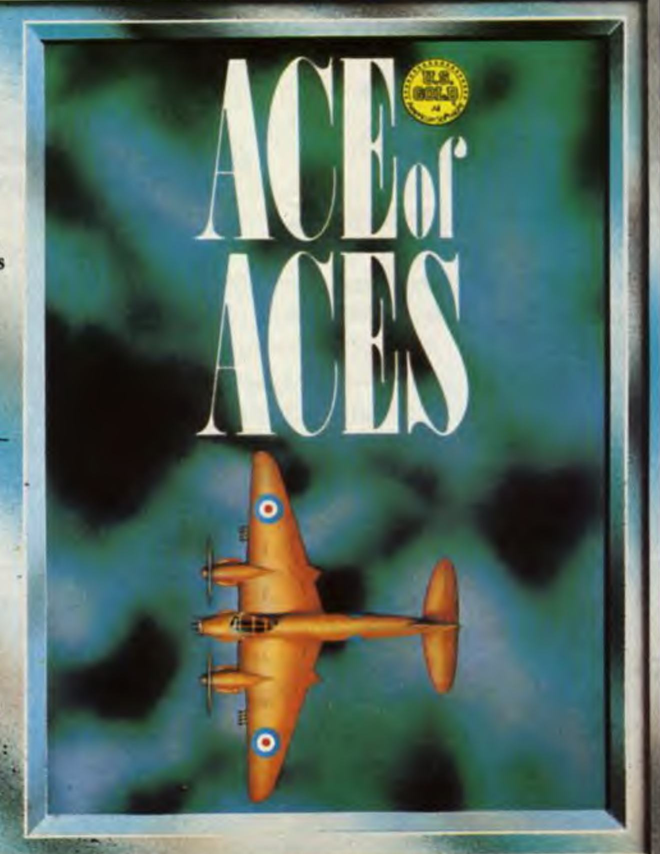


ACE OF ACES

Ace of Aces reproduit les sensations de l'époque et vous met aux commandes du Mosquito, un chasseur-bombardier non conformiste utilisé par la RAF au cours de la seconde guerre mondiale. Abattez les bombardiers nazi, coulez les sous-marins, détruisez les fusées V-1 et arrêtez les trains ennemis. Choisissez vos armes avec soin et surveillez votre carburant – une fois parti, vous ne pouvez plus faire marche arrière. Et pour devenir l'as des as, vous devez mener à bien toutes vos missions.

CBM 64/128 Cassette et Disque
SPECTRUM
AMSTRAD Cassette et Disque

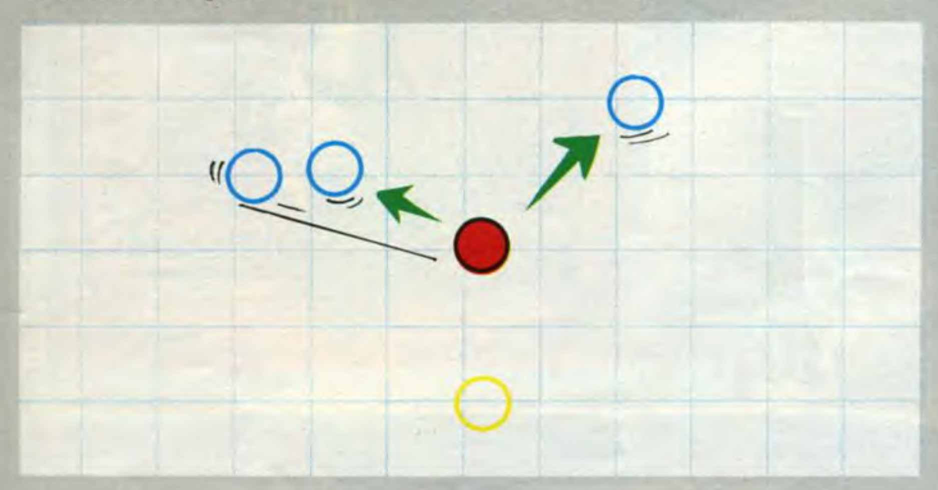




RÉACTIONS EN CHAÎNE

Catherine et Thierry MANGION

"Réactions en chaîne" est un superbe jeu de stratégie qui se joue à deux sur une grille de 20 par 20. A tour de rôle, les joueurs déposent une particule dans une case. Une case contenant une particule déposée par un joueur ne peut plus être prise par son adversaire, mais par contre, elle peut recevoir deux autres particules avant d'exploser. En explosant, elle se vide et envoie ses particules dans les cases voisines qui deviennent propriété du joueur. On peut ainsi prendre les cases de l'adversaire en provoquant des réactions en chaîne. Le jeu s'arrête quand toutes les cases de l'adversaire sont prises. Les règles du jeu paraissent un peu complexes mais essayez, je suis certain que vous, lorsque vous aurez essayé, vous ne le lâcherez plus.



```
10 REM ************************
12 REM *                      *
14 REM * REACTIONS EN CHAINE *
16 REM *                      *
18 REM *       Juin 86        *
20 REM *                      *
22 REM * Catherine & Thierry *
24 REM *                      *
26 REM ************************
30 MODE 1:SPEED INK 30,7:BORDER 0:INK 0,
0:INK 1,18:INK 2,17:INK 3,11:WINDOW#1,27
,40,1,25:SYMBOL AFTER 200:DIM sy(8)
40 FOR t=1 TO 20:READ a$:FOR u=2 TO 9:sy
(u-1)=VAL("&"+MID$(a$,u*2,2)):NEXT u:a=V
AL(MID$(a$,1,3)):SYMBOL a,sy(1),sy(2),sy
(3),sy(4),sy(5),sy(6),sy(7),sy(8):NEXT t
:ERASE sy
50 DATA 2001f30202828381f08,201003e63f94
1414141,202fc0e0a0a0206fc00,2034141414f6
33e0000,204f018081f0818f000,2050f1810f81
0180f00,206003e634f41414141,207fc06020a0
a0efc08,208414141f9633e0000,2091f3828282
0301f00,2104141416b3e080808,2110808083e6
b414141
60 DATA 2120000080808080808,213000000003
f000000,2140808080808080000,2150000000f
c000000,21608080800e3000808,2170000001c1
c1c0000,2180070707c7c7c7878,219007f7f7f7
f7f7f7f
70 DATA 190,213,190,239,319,239,379,379,
190,213,190,239,319,239,379,379,190,169,
159,169,159,190,169,190,169,213,190,213,
190,169,159,159
80 DATA 95,60,84,53,75,47,67,42,60,38,53
,34,47,30,42,27,38,24,34,21
90 DATA 2,On  ne  peut,3,ajouter ou,3,me
ttre une,3,particule,4,dans une,4,case q
ue,3,si la case,4,est,4,ou deja,5,de  sa
,4,couleur.,5,Trois,3,particules,4,dans
une,3,meme  case,3,entrainent,2,une expl
osion,3,aleatoire.,3,217,5,217,10,217,12
,217,0,0
100 DATA 4,219,7,79,8,85,11,219,0,0,3,21
7,12,217,0,0,0,0,0,0,3,217,12,217,0,0,4,
219,7,79,8,85,11,219,0,0,3,217,5,217,10,
217,12,217,0,0,5,Si une,3,particule,3,to
uche par,3,explosion,4,une case,4,advers
e,4,celle-ci,4,prend la,3,couleur,2,la p
articule
110 DATA 2,arrivant et..,2,...augmente,3
,d'un tiers,3,le contenu,4,de cette,5,ca
se.,1, ,2,En explosant,4,une case,4,se v
ide.,4,Apres,3,reactions,2,le processus,
4,ne peut,2,continuer les,3,particules,2
,n'ayant plus,5,assez,3,d'energie.,3,Le
joueur
120 DATA 1,peut neanmoins,4,rejouer.,2,P
our gagner,4,il faut,2,prendre par,4,rea
ction,10,les,4,cases de,4,l'autre,4,joue
ur
130 DATA 239,478,10,213,426,5,478,956,5,
213,426,5,190,379,7,190,379,7,190,379,7,
190,379,5,179,358,5,239,478,5,190,379,8,
213,426,4,239,478,9,213,426,6,190,379,4,
190,379,6,213,426,4,239,478,7,213,426,6,
190,379,4,190,379,7,213,426,6,190,379,4,
190,379,7
140 DATA 239,478,6,213,426,4,213,426,11
150 DIM a%(20,20),b%(20,20),c%(100),d%(1
00),e%(3),f%(3),pren$(2),p%(2):ENV 1,5,1
,6,1,-5,1,5,1,6:ENT 1,30,3,1,1,-90,1,30,
3,1,1,-90,1:ENV 2,10,-1,1:ENT 2,10,2,1:E
NV 3,1,0,20,10,-1,1:ENT 3,30,1,1
160 ENV 4,5,1,1,5,-2,1:ENV 5,5,1,1,1,0,3
,5,-2,1:ENV 6,5,1,1,1,0,20,5,-2,1:ENV 7,
5,1,1,1,0,30,5,-2,1:ENV 8,5,1,1,1,0,60,5
,-2,1:ENV 9,5,1,1,1,0,70,5,-2,1:ENV 10,5
,1,1,1,0,110,5,-2,1:ENV 11,5,1,1,1,0,150
,5,-2,1
200 CLS:PEN 3:FOR t=3 TO 22:LOCATE 4,t:P
RINT STRING$(20,216);:NEXT t:GOSUB 1060:
PEN#1,2:LOCATE#1,4,5:PRINT#1,"REACTIONS"
:LOCATE#1,7,7:PRINT#1,"EN":LOCATE#1,5,9:
PRINT#1,"CHAINE"
210 PEN#1,1:LOCATE#1,2,3:PRINT#1,CHR$(20
0);:FOR t=1 TO 5:PRINT#1,CHR$(204)CHR$(2
05);:NEXT t:PRINT#1,CHR$(204)CHR$(201)
220 FOR t=4 TO 8 STEP 2:LOCATE#1,2,t:PRI
NT#1,CHR$(211):LOCATE#1,14,t:PRINT#1,CHR
$(210):LOCATE#1,2,t+1:PRINT#1,CHR$(210):
LOCATE#1,14,t+1:PRINT#1,CHR$(211):NEXT t
230 LOCATE#1,2,10:PRINT#1,CHR$(211):LOCA
TE#1,14,10:PRINT#1,CHR$(210):LOCATE#1,2,
11:PRINT#1,CHR$(203);:FOR t=1 TO 5:PRINT
#1,CHR$(205)CHR$(204);:NEXT t:PRINT#1,CH
R$(205)CHR$(202)
240 PEN#1,2:LOCATE#1,3,16:PRINT#1,CHR$(1
64)" Juin 86":LOCATE#1,3,20:PRINT#1,"Rea
lise par":PRINT#1,"  "STRING$(11,45):PEN
#1,1:PRINT#1," Catherine":PEN#1,2:PRINT#
1,"       &":PEN#1,1:PRINT#1,"      Thie
rry"
```

```
250 FOR t=0 TO 3000:NEXT t:CLS#1:PEN#1,2
:LOCATE#1,3,3:PRINT#1,"Donnez moi":PRINT
#1:PRINT#1," vos ";:PEN#1,3:PRINT#1,"pre
noms:":PEN#1,2:LOCATE#1,4,10:PRINT#1,"Jo
ueur ";:PEN#1,3:PRINT#1,"1":PEN#1,1:FOR
u=8 TO 14 STEP 6
260 LOCATE#1,1,u:GOSUB 1150:PRINT#1," "C
HR$(211):LOCATE#1,13,u+1:PRINT#1,CHR$(21
1):PRINT#1," "CHR$(210):LOCATE#1,13,u+2:
PRINT#1,CHR$(210):PRINT#1," "CHR$(211):L
OCATE#1,13,u+3:PRINT#1,CHR$(211):GOSUB 1
180:NEXT u:FOR u=1 TO 2:PEN#1,3:LOCATE#1
,3,16:t=1
270 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 270 ELSE IF
INKEY(18)=0 THEN 290 ELSE IF INKEY(79)=0
 THEN 280 ELSE pren$(u)=pren$(u)+a$:PRIN
T#1,a$;:n=60:GOSUB 1430:t=t+1:IF t=11 TH
EN 290 ELSE 270
280 n=100:GOSUB 1430:t=t-1:IF t=0 THEN t
=1:GOTO 270 ELSE LOCATE#1,2+t,16:PRINT#1
," ";:pren$(u)=MID$(pren$(u),1,t-1):LOCA
TE#1,2+t,16:GOTO 270
290 n=400:GOSUB 1450:FOR t=1 TO 1000:NEX
T t:LOCATE#1,3,16:PRINT#1,STRING$(10,32)
:IF u=1 THEN SOUND 1,150,0,9,1,1:PEN#1,3
:LOCATE#1,11,10:PRINT#1,"2":NEXT u
300 REM ---menu 1=jouer,2=regle---
310 CLS#1:PEN#1,2:LOCATE#1,2,3:PRINT#1,"
Voulez-vous:":PEN#1,3:LOCATE#1,4,11:PRIN
T#1,"1  Jouer":LOCATE#1,9,18:PRINT#1,"L
a":PRINT#1,"  2":PRINT#1,"       Regle"
:PEN#1,1:LOCATE#1,2,9:t=10:u=1:GOSUB 121
0:LOCATE#1,2,17:t=18:GOSUB 1210
320 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 320 ELSE IF
a$="1" THEN n=200:GOSUB 1450:GOTO 460 EL
SE IF a$="2" THEN n=200:GOSUB 1450:CLS#1
:PEN#1,2:RESTORE 90:GOTO 350 ELSE 320
350 REM ---regle du jeu---
360 FOR t=1 TO 13 STEP 2:READ u,a$:LOCAT
E#1,u,t:PRINT#1,a$:NEXT t:READ u,a$:LOCA
TE#1,u,15:PRINT#1,a$;:PEN#1,1:PRINT#1,"
vide":PEN#1,2:READ u,a$:LOCATE#1,u,17:PR
INT#1,a$:PEN#1,1:FOR t=19 TO 21 STEP 2:R
EAD u,a$:LOCATE#1,u,t:PRINT#1,a$:NEXT t:
GOSUB 1400
370 CLS#1:PEN#1,2:FOR t=1 TO 13 STEP 2:R
EAD u,a$:LOCATE#1,u,t:PRINT#1,a$:NEXT t:
PEN#1,1:FOR t=15 TO 22
380 READ u,v:IF u=0 THEN NEXT t:GOTO 390
 ELSE LOCATE#1,u,t:PRINT#1,CHR$(v):GOTO
380
390 GOSUB 1400:CLS#1:PEN#1,2:FOR t=1 TO
13 STEP 2:READ u,a$:LOCATE#1,u,t:PRINT#1
,a$:NEXT t:PEN#1,1:READ u,a$:LOCATE#1,u,
15:PRINT#1,a$:READ u,a$:LOCATE#1,u,17:PR
INT#1,a$;:PEN#1,2:PRINT#1," de":FOR t=19
 TO 21 STEP 2:READ u,a$:LOCATE#1,u,t:PRI
NT#1,a$:NEXT t
400 GOSUB 1400:CLS#1:PEN#1,1:FOR t=1 TO
3 STEP 2:READ u,a$:LOCATE#1,u,t:PRINT#1,
a$:NEXT t:PEN#1,2:FOR t=5 TO 15 STEP 2:R
EAD u,a$:LOCATE#1,u,t:PRINT#1,a$:NEXT t:
PEN#1,1:READ u,a$:LOCATE#1,u,17:PRINT#1,
a$:GOSUB 1400
410 CLS#1:PEN#1,2:READ u,a$:LOCATE#1,u,1
:PRINT#1,a$;:PEN#1,1:PRINT#1," 40":PEN#1
,2:FOR t=3 TO 21 STEP 2:READ u,a$:LOCATE
#1,u,t:PRINT#1,a$:NEXT t:PEN#1,1:READ u,
a$:LOCATE#1,u,23:PRINT#1,a$:GOSUB 1400
420 CLS#1:PEN#1,2:FOR t=1 TO 7 STEP 2:RE
AD u,a$:LOCATE#1,u,t:PRINT#1,a$:NEXT t:P
EN#1,1:LOCATE#1,3,9:PRINT#1,"toutes":PEN
#1,2:FOR t=9 TO 15 STEP 2:READ u,a$:LOCA
TE#1,u,t:PRINT#1,a$:NEXT t
430 PEN#1,3:LOCATE#1,1,23:PRINT#1,"'J' p
our jouer";:LOCATE#1,1,25:PRINT#1,"'R' p
our regle";
440 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 440 ELSE IF
a$="j" OR a$="J" THEN n=200:GOSUB 1450:G
OTO 460 ELSE IF a$="r" OR a$="R" THEN n=
200:GOSUB 1450:RESTORE 90:PEN#1,2:CLS#1:
GOTO 360 ELSE 440
450 REM ---tirage au sort---
460 CLS#1:PEN#1,2:LOCATE#1,3,3:PRINT#1,"
TIRAGE AU":LOCATE#1,6,5:PRINT#1,"SORT":P
EN#1,1:LOCATE#1,5,10:t=11:u=4:GOSUB 1210
:LOCATE#1,5,16:t=17:GOSUB 1210:FOR t=1 T
O 2:p%(t)=INT((14-LEN(pren$(t)))/2)+1:NE
XT t
470 PEN#1,3:FOR t=0 TO 1:LOCATE#1,p%(t+1
),8+(t*14):PRINT#1,pren$(t+1):NEXT t:RAN
DOMIZE TIME:u=INT(RND*25)+50:PEN#1,2:t=1
:w=12:RESTORE 70:m=0:FOR v=1 TO 5:READ n
:SOUND 1,n,11,14:m=m+1:NEXT v
480 LOCATE#1,7,w:PRINT#1,CHR$(231):READ
n:SOUND 1,n,11,14:m=m+1:IF m=32 THEN RES
TORE 70:m=0
490 IF t=u THEN IF w=12 THEN t=0 ELSE t=
1:GOTO 500 ELSE LOCATE#1,7,w:PRINT#1," "
:t=t+1:IF w=12 THEN w=18:GOTO 480 ELSE w
=12:GOTO 480
500 WHILE SQ(1)>127:WEND:RESTORE 80:PEN#
1,3:FOR u=1 TO 10:READ w,w1:SOUND 1,w,0,
9,1,1:SOUND 2,w1,0,9,1,1:LOCATE#1,1,8+14
*t:PRINT#1,STRING$(14,32):FOR v=1 TO 100
:NEXT v:LOCATE#1,p%(t+1),8+14*t:PRINT#1,
pren$(t+1):FOR v=1 TO 300:NEXT v:NEXT u:
joueur=t+1
510 REM ---boucle principale jeu---
520 FOR t=1 TO 20:FOR u=1 TO 20:a%(t,u)=
0:b%(t,u)=216:NEXT u:NEXT t:coup=1
530 CLS#1:reac=0:expl=1:explo=1:ga=1:x$=
"":y$="":IF joueur=1 THEN INK 1,18,9:INK
 2,17 ELSE INK 2,17,4:INK 1,18
540 jo=((joueur+1)*2+1)MOD 3:PEN#1,jo:LO
CATE#1,4,3:PRINT#1,"C'est  a":PEN#1,joue
ur:LOCATE#1,p%(joueur),5:PRINT#1,pren$(j
oueur):PEN#1,jo:LOCATE#1,4,7:PRINT#1,"de
 jouer"
550 PEN#1,joueur:LOCATE#1,1,1:GOSUB 1150
:FOR t=2 TO 6 STEP 2:LOCATE#1,2,t:PRINT#
1,CHR$(211):LOCATE#1,13,t:PRINT#1,CHR$(2
11):LOCATE#1,2,t+1:PRINT#1,CHR$(210):LOC
ATE#1,13,t+1:PRINT#1,CHR$(210):NEXT t
560 LOCATE#1,2,8:PRINT#1,CHR$(211):LOCAT
E#1,13,8:PRINT#1,CHR$(211):GOSUB 1180:FO
R t=1 TO 300:NEXT t:PEN#1,jo:LOCATE#1,2,
11:PRINT#1,"Ligne "CHR$(146)CHR$(243)":"
:PEN#1,joueur:LOCATE#1,11,11:t=1
570 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 570 ELSE IF
INKEY(18)=0 THEN 590 ELSE IF INKEY(79)=0
 THEN 580 ELSE y$=y$+a$:PRINT#1,a$;:t=t+
1:IF t=4 THEN 590 ELSE 570
580 t=t-1:IF t=0 THEN t=1:GOTO 570 ELSE
LOCATE#1,10+t,11:PRINT#1," ";:y$=MID$(y$
,1,t-1):LOCATE#1,10+t,11:GOTO 570
590 y=VAL(y$):IF y>20 OR y=0 THEN y$="":
GOTO 530 ELSE n=60:GOSUB 1430:FOR t=1 TO
 200:NEXT t:PEN#1,jo:LOCATE#1,9,13:PRINT
#1,CHR$(148):LOCATE#1,2,14:PRINT#1,"Colo
nne"CHR$(241)":":PEN#1,joueur:LOCATE#1,1
1,14:t=1
600 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 600 ELSE IF
INKEY(18)=0 THEN 630 ELSE IF INKEY(79)=0
 THEN 610 ELSE x$=UPPER$(x$+a$):a$=UPPER
$(a$):PRINT#1,a$;:t=t+1:IF t=3 THEN 620
ELSE 600
610 t=t-1:IF t=0 THEN t=1:GOTO 600 ELSE
LOCATE#1,10+t,14:PRINT#1," ";:x$=MID$(x$
,1,t-1):LOCATE#1,10+t,14:GOTO 600
620 LOCATE#1,11,14:PRINT#1,"  ":x$="":LO
CATE#1,11,14:t=1:GOTO 600
630 IF x$="" THEN 620 ELSE x=ASC(x$)-64:
IF x>20 OR x<0 THEN 620 ELSE IF a%(x,y)<
>jo THEN 640 ELSE LOCATE#1,4,20:PRINT#1,
"CASE NON":LOCATE#1,4,22:PRINT#1,"PRENAB
LE":GOSUB 1470:FOR t=1 TO 1500:NEXT t:GO
TO 530
640 n=60:GOSUB 1430:FOR t=1 TO 2:LOCATE
3,t:PRINT STRING$(x,32):LOCATE x+4,t:PRI
NT STRING$(20-x,32):NEXT t:FOR t=24 TO 2
3 STEP -1:LOCATE 3,t:PRINT STRING$(x,32)
:LOCATE x+4,t:PRINT STRING$(20-x,32):NEX
T t
650 LOCATE 1,2:FOR t=1 TO y:PRINT"   ":L
OCATE 24,1+t:PRINT"   ":NEXT t:LOCATE 1,
y+3:FOR t=1 TO 20-y:PRINT"   ":LOCATE 24
,y+t+2:PRINT"   ":NEXT t:LOCATE#1,4,22:P
RINT#1,"'C' pour":LOCATE#1,4,24:PRINT#1,
"corriger"
660 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 660 ELSE n=1 ▶
```

```
00:GOSUB 1450:LOCATE#1,4,22:PRINT#1,STRI
NG$(8,32):LOCATE#1,4,24:PRINT#1,STRING$(
8,32):GOSUB 1060:IF UPPER$(a$)="C" THEN
530
670 b%(x,y)=b%(x,y)+1:a%(x,y)=joueur:x1=
x+3:y1=y+2:GOSUB 1110:PEN joueur:LOCATE
x1,y1:PRINT CHR$(b%(x,y)):IF b%(x,y)=219
 THEN c%(1)=x:d%(1)=y:GOTO 720
680 PEN#1,jo:LOCATE#1,5,20:PRINT#1,"Tu
as":LOCATE#1,2,22:PRINT#1,"provoque ";:P
EN#1,joueur:PRINT#1,reac:PEN#1,jo:LOCATE
#1,2,24:PRINT#1,"reaction(s)"
690 FOR t=1 TO 900:NEXT t:GOSUB 1130:GOS
UB 1240:SOUND 1,100,0,9,1,1:IF coup=1 TH
EN 700 ELSE IF ga=1 THEN 1000
700 coup=0:joueur=((joueur+1)*2+1)MOD 3:
GOTO 530
710 REM ---analyse explosion---
720 SPEED INK 7,7:BORDER 6,24:SOUND 1,0,
50,7,0,0,1:SOUND 4,0,50,7,0,0,30
730 nbre=3:reac=reac+1:x=c%(expl):y=d%(e
xpl):SOUND 1,0,50,7,0,0,1:SOUND 4,0,50,7
,0,0,30
740 GOSUB 1130:LOCATE x+3,y+2:PEN 3:PRIN
T CHR$(216):b%(x,y)=216:a%(x,y)=0
750 al=INT(RND*4)+1:ON al GOSUB 1270,129
0,1310,1330
760 FOR t=1 TO 3
770 IF e%(t)=0 OR f%(t)=0 OR e%(t)=21 OR
 f%(t)=21 THEN e%(t)=0:f%(t)=0:nbre=nbre
-1
780 NEXT t
790 IF nbre=0 THEN 880
800 FOR t=1 TO 2
810 IF e%(1)=0 THEN e%(1)=e%(2):f%(1)=f%
(2):e%(2)=e%(3):f%(2)=f%(3):e%(3)=0:f%(3
)=0
820 IF e%(2)=0 THEN e%(2)=e%(3):f%(2)=f%
(3):e%(3)=0:f%(3)=0
830 NEXT t
840 GOSUB 1110:PEN joueur:FOR t=1 TO nbr
e
850 b%(e%(t),f%(t))=b%(e%(t),f%(t))+1:IF
 b%(e%(t),f%(t))>=219 THEN GOSUB 1350
860 LOCATE e%(t)+3,f%(t)+2:PRINT CHR$(b%
(e%(t),f%(t))):a%(e%(t),f%(t))=joueur
870 NEXT t
880 explo=explo-1:IF explo<>0 THEN IF re
ac=40 THEN 910 ELSE expl=expl+1:GOTO 730
890 SPEED INK 30,7:BORDER 0:FOR t=1 TO 3
:e%(t)=0:f%(t)=0:NEXT t
900 FOR t=1 TO 100:c%(t)=0:d%(t)=0:NEXT
t:GOTO 680
910 expl=expl+1:x=c%(expl):y=d%(expl):IF
 x=0 THEN 920 ELSE GOSUB 1130:PEN 3:LOCA
TE x+3,y+2:PRINT CHR$(216):b%(x,y)=217:G
OSUB 1110:PEN joueur:LOCATE x+3,y+2:PRIN
T CHR$(217):GOTO 910
920 WHILE SQ(1)>127:WEND:SOUND 1,60,0,9,
1,1:SOUND 4,200,0,9,1,1:SPEED INK 30,7:B
ORDER 0:PEN#1,jo:LOCATE#1,5,20:PRINT#1,"
Tu  as":LOCATE#1,2,22:PRINT#1,"provoque
";:PEN#1,joueur:PRINT#1,"40":PEN#1,jo:LO
CATE#1,2,24:PRINT#1,"reactions"
930 GOSUB 1130:FOR t=1 TO 900:NEXT t:FOR
 t=20 TO 24 STEP 2:LOCATE#1,1,t:PRINT#1,
STRING$(14,32):NEXT t
940 PEN#1,joueur:LOCATE#1,4,22:PRINT#1,"
Tu peux":LOCATE#1,4,24:PRINT#1,"rejouer"
:FOR t=1 TO 3:e%(t)=0:f%(t)=0:NEXT t:FOR
 t=1 TO 100:c%(t)=0:d%(t)=0:NEXT t:GOSUB
 1240:SOUND 1,100,0,9,1,1:IF ga=1 THEN 1
000 ELSE GOTO 530
1000 REM ---affichage vainqueur---
1010 CLS#1:PEN#1,jo:LOCATE#1,1,3:GOSUB 1
150:FOR t=4 TO 12 STEP 2:LOCATE#1,2,t:PR
INT#1,CHR$(211):LOCATE#1,13,t:PRINT#1,CH
R$(211):LOCATE#1,2,t+1:PRINT#1,CHR$(210)
:LOCATE#1,13,t+1:PRINT#1,CHR$(210):NEXT
t
1020 LOCATE#1,2,14:PRINT#1,CHR$(211):LOC
ATE#1,13,14:PRINT#1,CHR$(211):GOSUB 1180
:PEN#1,3:LOCATE#1,5,5:PRINT#1,"Bravo!":P
EN#1,joueur:LOCATE#1,p%(joueur),7:PRINT#
1,pren$(joueur):PEN#1,3:LOCATE#1,5,9:PRI
NT#1,"tu  as":LOCATE#1,4,11:PRINT#1,"gag
ne la"
1030 LOCATE#1,5,13:PRINT#1,"partie":REST
ORE 130:FOR t=1 TO 27:READ fr,fr1,en:SOU
ND 1,fr,0,9,en:SOUND 4,fr1,0,9,en:WHILE
SQ(1)>127:WEND:NEXT t
1040 PEN#1,joueur:LOCATE#1,2,18:PRINT#1,
"Voulez-vous":PEN#1,jo:LOCATE#1,1,21:PRI
NT#1,"'J' pour jouer":LOCATE#1,1,23:PRIN
T#1."'F' pour finir"
1050 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 1050 ELSE I
F a$="j" OR a$="J" THEN INK 1,18:INK 2,1
7:PEN 3:FOR t=3 TO 22:LOCATE 4,t:PRINT S
TRING$(20,216);:NEXT t:GOTO 460 ELSE IF
a$="f" OR a$="F" THEN CALL 0 ELSE 1050
1060 REM ---affichage quadril.---
1070 LOCATE 1,3:PEN 3:FOR t=3 TO 22:PRIN
T USING "##";t-2;:PRINT CHR$(213):LOCATE
 24,t:PRINT t-2:LOCATE 24,t:PRINT CHR$(2
15):NEXT t
1080 LOCATE 4,1:FOR t=65 TO 84:PRINT CHR
$(t);:NEXT t:LOCATE 4,2:PRINT STRING$(20
,212)
1090 LOCATE 4,23:PRINT STRING$(20,214):L
OCATE 4,24:FOR t=65 TO 84:PRINT CHR$(t);
:NEXT t
1100 RETURN
1110 REM ---affichage transp---
1120 PRINT CHR$(22)+CHR$(1):RETURN
1130 REM ---affichage opaque---
1140 PRINT CHR$(22)+CHR$(0):RETURN
1150 REM ---entourage en chaine---
1160 PRINT#1," "CHR$(200);:FOR t=1 TO 5:
PRINT#1,CHR$(204)CHR$(205);:NEXT t:PRINT
#1,CHR$(207)
1170 RETURN
1180 REM ---entourage en chaine---
1190 PRINT#1," "CHR$(203);:FOR t=1 TO 5:
PRINT#1,CHR$(205)CHR$(204);:NEXT t:PRINT
#1,CHR$(208)
1200 RETURN
1210 REM ---affiche entour. chaine---
1220 PRINT#1,CHR$(200)CHR$(204)CHR$(205)
CHR$(204)CHR$(201):PRINT#1,SPC(u)CHR$(21
1):LOCATE#1,u+5,t:PRINT#1,CHR$(210):PRIN
T#1,SPC(u)CHR$(210):LOCATE#1,u+5,t+1:PRI
NT#1,CHR$(211):PRINT#1,SPC(u)CHR$(211):L
OCATE#1,u+5,t+2:PRINT#1,CHR$(210)
1230 PRINT#1,SPC(u)CHR$(203)CHR$(205)CHR
$(204)CHR$(205)CHR$(202):RETURN
1240 REM ---verifie si gagnant---
1250 FOR t=1 TO 20:FOR u=1 TO 20:IF a%(t
,u)=jo THEN ga=0 ELSE NEXT u:NEXT t
1260 RETURN
1270 REM ---explosion 1---
1280 e%(1)=x-1:f%(1)=y-1:e%(2)=x+1:f%(2)
=y-1:e%(3)=x-1:f%(3)=y+1:RETURN
1290 REM ---explosion 2---
1300 e%(1)=x-1:f%(1)=y-1:e%(2)=x+1:f%(2)
=y-1:e%(3)=x+1:f%(3)=y+1:RETURN
1310 REM ---explosion 3---
1320 e%(1)=x+1:f%(1)=y-1:e%(2)=x+1:f%(2)
=y+1:e%(3)=x-1:f%(3)=y+1:RETURN
1330 REM ---explosion 4---
1340 e%(1)=x-1:f%(1)=y-1:e%(2)=x+1:f%(2)
=y+1:e%(3)=x-1:f%(3)=y+1:RETURN
1350 REM -----------------
1360 explo=explo+1:u=1
1370 IF c%(u)<>0 THEN u=u+1:GOTO 1370
1380 c%(u)=e%(t):d%(u)=f%(t):b%(e%(t),f%
(t))=219
1390 RETURN
1400 REM ---'S' pour suite---
1410 PEN#1,3:LOCATE#1,1,25:PRINT#1,"'S'
pour suite";
1420 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 1420 ELSE I
F a$="s" OR a$="S" THEN LOCATE#1,1,25:PR
INT#1,STRING$(14,32);:n=300:GOSUB 1450:R
ETURN ELSE 1420
1430 REM ---bip---
1440 SOUND 1,n,0,15,2,2:RETURN
1450 REM ---bip---
1460 SOUND 1,n,0,15,3,3:RETURN
1470 REM ---bip non prenable---
1480 FOR t=1 TO 3:SOUND 1,300,0,9,1,1:NE
XT t:RETURN
```

Nous ouvrons ici une nouvelle rubrique dans laquelle nous vous présenterons chaque mois quelques logiciels qui ont tous un point commun : leur prix...
En effet, ce sont des programmes qui valent "20 balles" en Angleterre et vous pourrez vous les procurer pour la modique somme de 26 francs, port compris, en vous adressant chez DUCHET COMPUTERS dont les coordonnées figurent sous le sommaire de votre revue préférée.

NECRIS DOME

CODE MASTERS
Aventure

L'aventure qui vous est proposée n'a pas un décor des plus gais puisqu'il s'agit d'un cimetière !..
Voilà les faits : nous sommes dans le futur et la terre est dans un tel état (pauvre terre !) qu'il a été décidé d'expédier les morts dans un cimetière flottant. Et tout ça dans quel but ? Mais uniquement pour permettre à la terre de conserver son énergie vitale !..
Le satellite qui sert de demeure perpétuelle à tous les défunts s'appelle Necris Dome et ce "charmant" endroit est tenu par les "Arch-mandroïds". Seulement voilà, petit à petit, les années ont passé et, petit à petit, les "Arch-mandroïds" ont pris leur autonomie (les renégats) et maintenant, ils constituent un danger pour la race humaine.
C'est à ce moment précis que vous intervenez ; membre des Forces Secrètes, vous êtes chargé d'aller voir "comment ça se passe là-bas" et de détruire les "Arch-mandroïds" coûte que coûte même si cela doit impliquer la destruction simple et totale du satellite. Pour cela, vous êtes envoyé avec le prochain "chargement" de morts (Avouez que ce n'est pas un mode de transport très répandu !..). A partir de là, vous êtes seul contre tous et ne pouvez compter que sur vous.
Voilà une aventure qui vous intéressera sans doute à une condition : celle de vouloir vivre des émotions intenses en anglais !.. (c'est le seul vocabulaire compris par le logiciel !)... Un moyen comme un autre de faire des révisions.



THE APPRENTICE

MASTERTRONIC
Arcade

Abracadabra !.. Et voilà, vous vous êtes encore trompé !.. Je suis maintenant tout à fait persuadée qu'il y a encore de gros progrès à faire avant de pouvoir rivaliser avec Merlin...
Vous avez beau n'être qu'un pauvre enchanteur novice, il va falloir sortir de ce château où vous vous êtes catapulté (tout seul, comme un grand !) par un coup de baguette magique. (Ah ! un petit conseil ! Il ne fallait pas tourner la baguette de gauche à droite mais de droite à gauche... Que cela vous serve de leçon !).
Le seul moyen pour se sauver de ce château du diable est de récolter 10 anneaux au pouvoir magique, chaque anneau se trouvant avec un examinateur (enchanteur bien sûr, mais pas forcément enchanté...). Lorsque vous aurez ramassé tous les anneaux alors, et alors seulement, vous serez autorisé à renverser la malheureuse incantation que vous avez faite. Bien entendu, ce ne sera pas facile car il vous faudra déjouer de nombreux pièges et je ne parle pas des issues cachées qu'il faudra découvrir !..



Avant de remporter la victoire finale, vous avez largement le temps d'avoir des cheveux blancs mais ce n'est pas vraiment un problème pour vous car, enfin sorti du château, il vous suffira de prendre un élixir de jeunesse...

FORMULA 1 SIMULATOR

MASTERTRONIC
Simulation

Si vous enviez la place d'Alain Prost à chaque fois que vous regardez un grand prix à la télévision, voici une bonne simulation de conduite sportive.
La première opération consiste à choisir la piste sur laquelle vous allez démontrer vos talents de conducteur : Monaco, Hockenheim ou Paul Ricard ? Je conseillerai aux débutants de commencer par le circuit de Silverstone (à cause du nombre restreint de virages...) mais sachez quand même qu'il n'y a pas moins de 10 circuits à votre disposition.
Etant installé dans votre bolide, vous devez commencer par faire un tour de qualification qui donnera également votre place sur la grille de départ. Ensuite, il faudra faire appel à toute votre concentration pour vous maintenir à votre place ou même doubler des adversaires, et tout cela bien sûr sans "crasher" la voiture, ce qui n'est pas évident dès que vous atteignez une vitesse "honorable"...
La première approche de la compétition vous est quand même facilitée par rapport à la réalité ; en effet vous pouvez choisir une boîte de vitesse automatique, ce qui réduit déjà la casse car vous n'avez qu'à vous préoccuper de la tenue de route...



Les "fous du volant" seront comblés par ce logiciel qui, selon les options choisies, permet aux conducteurs débutants ou chevronnés de trouver le même plaisir.

CHICHE ON PROGRAMME ?

Comme je vous l'avais promis le mois dernier on va s'amuser à dessiner, et on va même faire de petits dessins animés ! Oh ! bien sûr rien à voir avec "SORCERY" ou "WINTER GAMES", mais des petites animations qui "tiennent la route", avec seulement vingt et trente lignes de BASIC... Il n'est pas aussi lent qu'on le dit ! La preuve, la plupart du temps nous avons dû le ralentir.

Michel ARCHAMBAULT

Il y a deux façons de faire du GRAPHISME :
• En traçant des lignes par les fonctions DRAW, PLOT, DRAWR, etc.
• En juxtaposant des caractères graphiques, par LOCATE et PRINT.

Et bien évidemment en mêlant sur l'écran ces deux méthodes. Commençons par la première :

LES FONCTIONS GRAPHIQUES

Dès que l'on utilise ces mots BASIC, sachez que le "plan" de l'écran est tout différent ; exactement comme un graphique du prof de maths, avec ses axes X et Y. Le zéro, c'est l'angle de l'écran en bas à gauche. On va de gauche à droite (c'est X) de 0 à 640, et de bas en haut (c'est Y) de 0 à 400.
Il faut bien faire la distinction entre les positionnements ABSOLUS et RELATIFS. Des exemples :
Absolu veut dire emplacement exact, ainsi X = 320 avec Y = 200, c'est le centre de l'écran. X = 640 avec Y = 400 c'est l'angle en haut à droite. Pour fixer ces points, on écrira PLOT 320,200 et PLOT 640,400. OK ? Si après PLOT 320,200 on écrit DRAW 640,400, on va tracer une ligne qui ira du centre jusqu'à l'angle en haut à droite. (On donne toujours dans l'ordre la valeur de X puis celle de Y.)
Relatif veut dire de combien on déplace : PLOT est le point de départ (absolu) ; pour dire de faire un trait allant de 25 sur la droite (X) et 40 points vers le haut (Y), on écrit DRAWR 25,40. Remarquez que DRAWR veut dire DRAW relatif. Pour aller 25 à gauche et 40 vers le bas ce serait DRAWR-25,-40. Autres exemples courants :
DRAWR 200,0, c'est un trait horizontal (pas de variation en Y...)
DRAWR 0,150 c'est un trait vertical (pas de variation en X)
DRAWR 100,100 c'est une oblique à 45° (X = Y)
Et la couleur ? Oh que c'est simple ! Le troisième paramètre (facultatif), c'est le numéro de PEN. Ainsi DRAWR 100,100, 3 fera un trait rouge (PEN3). Pas la peine de le répéter sur les autres DRAWR ! Ce paramètre PEN peut être défini par le PLOT de départ, exemple PLOT 50,70,2 et tout ce qui suivra sera tracé en bleu clair (PEN2).
La "fin" d'un DRAWR sera le point de départ du DRAWR suivant, et ainsi de suite. Un conseil d'ami : n'utilisez jamais DRAW mais uniquement DRAWR. Il suffira de modifier le PLOT départ pour faire votre tracé à un autre endroit, sans rien modifier ! Tapez le tout petit programme n° 1.

Il trace trois rectangles de 250 de large sur 100 de haut mais de couleurs différentes. Le PLOT départ c'est l'angle en bas à gauche du rectangle et on trace dans le sens des aiguilles d'une montre (arbitrairement).
Retapez RUN à plusieurs reprises afin de constater la vitesse du tracé : c'est fini avant que vous ayez relâché la touche ENTER !
Tapez MODE 0 puis encore RUN. Rien de changé sauf les traits qui paraissent plus épais.
Puisque le "curseur graphique" retourne à son point de départ, on pourrait utiliser le PLOT relatif, PLOTR. Par exemple :
40 PLOTR 100,50,2:GOSUB 1000
Allez ! Une fantaisie facile et spectaculaire : On va réécrire les lignes 30,40 et 50.

```
30 MODE 0:FOR I = 1 TO 40
40 PLOT RND*390,RND*300,RND*13:
   GOSUB 1000 50 NEXT
```

Pour apprécier le résulat de ces quelques lignes j'espère que vous aimez l'art moderne...
Un enchevêtrement de rectangles multicolores.
RND est un nombre aléatoire (le hasard...) variant entre zéro et 0,9999999. En relançant plusieurs fois par RUN vous obtiendrez chaque fois un dessin différent.

LE DATA SAUVANT LES FAINEANTS

Pour un rectangle, on peut se permettre de taper quatre fois le mot DRAWR, mais pour des dessins plus compliqués, cela deviendrait vite fastidieux ; alors vite les lignes de DATA ! KOIKESS ?
Sur ce type de lignes on met un tas de valeurs à la queue-leu-leu, mais séparées par des VIRGULES.
Pour les récupérer, c'est par le mot READ (prononcez RIDE) qui signifie lire en anglais. Le mini programme n° 2 va dessiner une enveloppe ouverte (huit traits). Dans ces lignes de DATA, on a mis les valeurs X et Y pour les DRAWR de ces huit traits. Donc en ligne 70 on va récupérer 300 et 200, on fait le DRAWR, -300 et 0, le DRAWR, etc.
Pour vous y retrouver nous donnons le schéma du dessin. (figure 1).
Le listing 3 présente une petite animation ultra facile qui rappellera les "simulateurs de vol" : Ciel bleu, on voit le sol arriver très vite, on redresse, de nouveau que le ciel. On trace des traits horizontaux verts en partant du bas, jusqu'aux trois quarts de l'écran ; puis opération inverse avec des traits bleu ciel (couleur PAPER).
Deux petites remarques : Les boucles FOR W = 1 TO 2000:NEXT sont des attentes de

FIGURE 1

On fait d'abord un schéma sur papier afin de déterminer les déplacements en X et Y des huit DRAWR.

LISTING 1

```
10 ' RECTANGLES
20 CLS:BORDER 9
30 PLOT 100,50,1:GOSUB 1000
40 PLOT 200,100,2:GOSUB 1000
50 PLOT 300,250,3:GOSUB 1000
60 END
1000 ' RECTANGLE 250*100
1010 DRAWR 0,100
1020 DRAWR 250,0
1030 DRAWR 0,-100
1040 DRAWR -250,0
1050 RETURN
```

LISTING 2

```
10 ' ENVELOPPE EN DATA
20 CLS:PLOT 170,50,1
30 DATA 300,200,-300,0,300,-200
40 DATA 0,200,-150,100,-150,-100
50 DATA 0,-200,300,0
60 FOR N=1 TO 8
70 READ X,Y
80 DRAWR X,Y
90 NEXT
```

LISTING 3

```
10 ' PIQUE-RELEVE
20 MODE 1:BORDER 1:PAPER 2:CLS:INK 3,9
30 FOR W=1 TO 2000:NEXT
40 FOR Y=0 TO 300 STEP 2
50 PLOT 0,Y:DRAWR 640,0,3
60 NEXT
70 FOR Y=300 TO 0 STEP-2
80 PLOT 0,Y:DRAWR 640,0,2
90 NEXT
100 FOR W=1 TO 2000:NEXT
110 PAPER 0:CLS:INK 3,6
```

LISTING 4

```
10 ' ANIMATION DE CARACTERES
20 MODE 1:BORDER 9
30 H$=CHR$(240)
40 B$=CHR$(241)
50 G$=CHR$(242)
60 D$=CHR$(243)
70 FOR X=1 TO 39
80 LOCATE X,12:PRINT " ";D$
90 FOR W=1 TO 150:NEXT
100 NEXT
110 FOR X=39 TO 1 STEP-1
120 LOCATE X,11:PRINT G$;" "
130 NEXT
140 FOR Y=1 TO 24
150 LOCATE 19,Y+1:PRINT B$
160 LOCATE 19,Y:PRINT " "
170 NEXT
180 FOR Y=24 TO 1 STEP-1
190 LOCATE 21,Y+1:PRINT " "
200 LOCATE 21,Y:PRINT H$
210 NEXT
300 ' FUSEE
310 FUSEE$=CHR$(197)+CHR$(143)+STRING$(3
,207)+CHR$(246)
320 PEN 3:FOR X=1 TO 34
330 LOCATE X,18:PRINT " ";FUSEE$
340 NEXT
350 FOR W=1 TO 3000:NEXT
400 ' MISSILE SOL-AIR
410 CLS:BORDER 1
420 LOCATE 17,3:PRINT FUSEE$:PEN 1
430 FOR W=1 TO 2000:NEXT
440 FOR Y=24 TO 3 STEP-1
450 LOCATE 20,Y+1:PRINT " "
460 LOCATE 20,Y:PRINT CHR$(239)
470 FOR W=1 TO 80:NEXT
480 NEXT
490 INK 2,24,6:PEN 2
500 LOCATE 18,2:PRINT STRING$(4,238)
510 LOCATE 17,3:PRINT STRING$(6,238)
520 LOCATE 18,4:PRINT STRING$(4,238)
530 FOR W=1 TO 2000:NEXT
540 INK 2,20:PEN 1
600 ' PAGE de PUBLICITE
610 CLS:LOCATE 5,3:PEN 2:PRINT "Notre Pr
omotion de la Semaine :"
620 LOCATE 6,7:PRINT "Le MISSILE SOL-AIR
 CHR 239 !!":PEN 1
630 LOCATE 8,11:FOR I=1 TO 12:PRINT CHR$
(7);CHR$(239);" ";
640 FOR W=1 TO 200:NEXT:NEXT
650 LOCATE 2,17:PRINT "8 Dollars palesti
niens la Boite de 12."
660 FOR W=1 TO 9000:NEXT:CLS
```

LISTING 5

```
10 ' BOOMERANG M.A. 12/86
20 MODE 1:GOSUB 5000
30 LOCATE 39,10:PRINT CHR$(248)
40 LOCATE 1,10:PRINT CHR$(250):FOR W=1 T
O 1000:NEXT:C=2
50 FOR I=1 TO 9
60 FOR J=196 TO 199:C=C+1
70 LOCATE C,10:PRINT " ";CHR$(J);
80 FOR W=1 TO 90:NEXT
90 NEXT:NEXT
100 LOCATE 39,10:PRINT CHR$(210)
110 FOR I=1 TO 20
120 LOCATE 1,10:PRINT " "
130 LOCATE 1,9:PRINT CHR$(249)
140 FOR W=1 TO 70: NEXT
150 LOCATE 1,9:PRINT " "
160 LOCATE 1,10:PRINT CHR$(248)
170 FOR W=1 TO 70: NEXT
180 NEXT
300 ' RIPOSTE
310 LOCATE 38,10:PRINT " ";CHR$(251):FOR
 W=1 TO 1000:NEXT
320 C=37
330 FOR I=1 TO 9
340 FOR J=196 TO 199:C=C-1
350 LOCATE C,10:PRINT CHR$(J);" ";
360 FOR W=1 TO 90:NEXT
370 NEXT:NEXT
380 LOCATE 1,10:PRINT CHR$(225);" "
390 LOCATE 39,10:PRINT CHR$(249);" "
400 FOR W=1 TO 3000:NEXT
410 GOTO 30
5000 ' DECOR
5010 DATA -25,-50,-50,-25,0,0,25,50,50,2
5
5020 PLOT 0,236,2:DRAWR 70,0
5030 FOR P=1 TO 10
```

```
5040 READ H:DRAWR 50,H:NEXT
5050 DRAWR 70,0
5060 PEN 3:LOCATE 8,2:PRINT "BON VOISINA
GE en AUSTRALIE":PEN 1
5070 RETURN
```

deux secondes. La lettre W est une convention (venant de WAIT = attendre en anglais). En fin de programme, on restitue les couleurs d'origine... Sage précaution pour les programmes suivants.

L'ANIMATION DE CARACTERES

Il est facile de programmer le déplacement d'un caractère, un O par exemple, de gauche à droite, colonne par colonne. Oui, mais, pour donner l'impression de mouvement, il faut qu'il soit seul à l'écran, donc EFFACER le précédent... Il suffit de faire des PRINT espace ; caractère. Exemple :
FOR X = 1 TO 39:LOCATE X,10:PRINT" 0":NEXT
Ce "blanc à la traîne" va effacer le 0 précédent.
Inversement, pour un mouvement de droite à gauche on fera des PRINT " 0". OK ?
Pour les déplacements verticaux il faut effacer celui du dessous ou du dessus, selon le sens. Avant de mettre cela en pratique, on va utiliser les "caractères graphiques" du CPC. On ne peut les afficher par des touches mais par des CHR$. Essayez ceci :
FOR C = 127 TO 255:PRINT CHR$(C);" ";:NEXT
Quel choix ! Ils sont dessinés en gros (avec leur code ASCII) dans le manuel. Mais il y en a aussi trente-et-un autres dont le manuel du 464 ne parle pas. Essayez :
FOR C = 1 TO 31:PRINT CHR$(1) + CHR$(C);" ";:NEXT
Il vous plaît, le petit écair ? (C'est le quatrième caractère). Appelons-le ECL$ = CHR$(1) + CHR$(4). Puis essayez PRINT ECL$.
Dans les caractères graphiques "usuels" (codes ASCII 127 à 255) figurent quatre dessins de flèches : en haut, en bas, à gauche et à droite. Dans le petit programme n° 4, nous les avons baptisés H$, B$, G$ et D$, histoire de leur faire traverser l'écran selon la méthode que nous venons de décrire.
La première flèche (de gauche vers la droite) a été ralentie par la boucle d'attente de la ligne 90. Les trois autres flèches ne sont pas ralenties ; on a à peine le temps de les voir passer !
Sitôt après, une grosse fusée rouge traverse le bas de l'écran... Nous l'avons créée dans la ligne 310. Hé oui ! une seule ligne de BASIC a suffi. Cette "chaîne", appelée FUSEE$, est la juxtaposition de six caractères graphiques, un "mot graphique" en quelque sorte.
Note : STRING$(3,207) veut dire trois fois CHR$(207). On la colore en rouge par PEN 3 (ligne 320), et c'est parti pour la traversée de l'écran... Dans le tableau suivant, notre belle fusée est en haut de l'écran, tranquille, pas pour longtemps... Un joli missile sol-air vient la pulvériser ! Pour l'explosion, nous avons créé un clignotement jaune-rouge pour PEN 2 (ligne 490) pour un nuage à base de CHR$(238), lignes 500 à 520.
Dernier tableau, une page publicitaire pour vendre ces missiles. LE CHR$(7) de la ligne 630 fait émettre un bip sonore.
Avez-vous remarqué notre façon de numéroter les lignes ? Dès que l'on entame une nouvelle rubrique, on démarre avec une ligne multiple de cent, que l'on titre par un REM('). C'est le cas des lignes 300 (fusée), 400 (missile) et 600 (publicité). D'où un listing plus clair, plus aéré.

ON RASSEMBLE TOUTES LES TECHNIQUES

Je vous ai conçu un petit scénario intitulé "BOOMERANG" (listing 5) qui utilise tout ce que l'on a déjà montré, avec aussi quelques bricoles en plus. Voici la scène : Deux personnages sont séparés par un fossé. Celui de gauche lance un boomerang (on le voit tournoyer, s'il vous plaît !), et assomme le bonhomme de droite. Content de son mauvais coup, il saute de joie. Mais l'autre récupère ses esprits et riposte avec la même arme. Celui de gauche n'est pas loupé, et il se retrouve avec une (très) grosse tête... Puis, par un GOTO, le cycle recommence.
Tout ça, c'est 100 % BASIC et uniquement avec les caractères graphiques du CPC.
Analysons un peu ces lignes :
D'abord le décor, en GOSUB 5000, comme ça, on a de la place si on veut l'améliorer. C'est une suite de DRAWR avec un "pas" en X de 50 points (lignes 5040). Avant d'écrire les DATA de la ligne 5010 (les Y) j'ai d'abord calculé mon coup avec du papier quadrillé, un crayon et une gomme, en prenant deux carreaux = 50 points. Pour remplir ma ligne 5010, j'ai tout bêtement compté les carreaux, sans oublier de mettre le signe moins quand ça descend.
Quant aux petits bonshommes, on en a sous quatre attitudes entre CHR$(248) et CHR$(251). Le boomerang : Ah ! Ça, c'est la trouvaille ! Entre CHR$(196) et CHR$(199), on a quatre orientations d'une sorte de chevron. Il suffira donc de les afficher dans l'ordre pour donner l'impression d'un boomerang qui tournoie dans l'air. Et ça marche !
Le lancer : On est en MODE 1, donc 40 colonnes par ligne. En répétant neuf fois le cycle des quatre positions du boomerang, cela fera 9 × 4 = 36 colonnes, correct. Ces deux boucles FOR NEXT (lignes 50 et 60) vont nous compliquer la vie pour paramètrer nos LOCATE... Alors, on va numéroter la colonne C, fixée en 2 ligne 40, puis augmentée de 1 à chaque fois en ligne 60, d'où un LOCATE C,10 tout simple ligne 70. Remarquez que l'on est obligé de freiner le BASIC ligne 80.
Pour faire sauter de joie le "méchant" (lignes 110 à 180), on fait l'alternance personnage au sol jambes jointes, personnage en l'air jambes écartées, avec, là encore, nos boucles de freinages.
La riposte : C'est la même actuce pour compter nos numéros de colonnes C, mais là, on part de 37 (ligne 320), et on décompte de 1 ligne 340. OK ?
Voilà, vous savez tout ! Etait-ce bien sorcier ? Un aveu : Toutes les boucles d'attente FOR W = 1 TO... : NEXT, je les ai faites "au pif", augmentant là, écourtant ici, libre à vous de les modifier. Ça y est, je l'ai dit : Ces deux programmes sont faits pour être testés, bricolés, amputés, rallongés, décorés, sonorisés, etc. On ne vous accusera pas d'avoir saccagé une œuvre d'art. Pas moi du moins...

LES BUTS DE LA MANOEUVRE

C'était d'abord vous faire partir du bon pied avec les DRAWR, ensuite vous montrer combien il était facile de faire des animations à base de caractères graphiques (seuls ou accollés). En fait, il suffit du peu de technique que nous avons illustré ; en revanche, il faut de l'imagination, un peu d'astuce et aussi un peu d'humour. Sur ce dernier point, il vous sera aisé de faire mieux que dans les super logiciels du commerce à deux cents balles ! Pourquoi toujours des jeux ? Et pourquoi ne ferions-nous pas de petits scénarios amusants et à rallonges ? (Heu, pardon ; on dit scénari au pluriel).
L'essentiel, c'est de se faire plaisir. OK ? Et je vous avouerais que je me suis bien plus amusé à régler le tir de mes deux sauvages australiens, que si j'avais fait un bon score sur un logiciel à la mode...
A propos : Si un de vos copains vous pose trop de questions pour savoir comment a été programmé le lancer du boomerang, dites-lui que ce n'est pas du BASIC mais du LOGO, mais que la "tortue" avait encore forcé sur la bouteille...
Vous cherchez une idée de scénario ? Allez, je suis sympa, en voilà une : Le départ de la fusée ARIANE. (Vous avez tous les éléments pour faire ce programme) : D'abord, la fusée est au milieu sur le sol vert (voir programme PIQUE-RELEVE). Départ, flammes clignotantes sous la fusée, elle ne bouge pas sur l'écran, c'est le sol qui descend (encore programme PIQUE). Puis sa séparation du premier étage, qui tombe, puis du deuxième. Le dernier étage est tout seul ; puis il a des soubresauts, il tangue, des BIP-BIP sonores ; ordre de destruction en vol !
Allez hop ! Sur le pas de tir !

A SUIVRE...



MÈMORY FOOL

Le premier trimestre scolaire vient de s'achever et vos notes de maths n'ont pas été brillantes. Si, si, je le sais, ne dites pas le contraire ! Vous pouvez sûrement mieux faire et AMSTAR va vous aider à épater vos parents et votre prof qui n'y comprendra vraiment plus rien.

Il s'agit d'un truc utilisé par les calculateurs prodiges, qui vous permettra de trouver le jour de la semaine correspondant à une date quelconque depuis le 1er janvier 1900. La seule formule connue du grand public est celle qui est utilisée dans les programmes de calendriers en Basic et elle est extrêmement complexe et, dans tous les cas, impossible à utiliser en calcul mental. Alors, voici mon truc, mais surtout, promettez-moi de ne le révéler à personne. Ce ne serait pas drôle.

Essayons l'exemple suivant : 10 août 1949. Prenons les deux chiffres de droite de l'année, soit 49. Division par 4 sans tenir compte du reste, on obtient 12 que l'on ajoute à 49, ce qui nous donne 61. Maintenant, prenons dans le tableau 1 le chiffre correspondant au mois d'août, soit 3 que l'on ajoute à 61, ce qui donne... allez, je vous aide : 64.

Il ne reste plus qu'à ajouter le jour du mois, soit $64+10=74$. Maintenant, on divise 74 par 7, mais ici on ne conservera que le reste de la division, soit dans notre cas, 4. En effet, dans 74, il y a 10 fois 7 et il reste 4. C'est ce 4 qui nous intéresse et qui nous dira, après avoir consulté le tableau 2, que le 10 août 1949 est un mercredi, ce qui est rigoureusement exact, si j'en crois ma maman qui a eu l'excellente idée de me mettre au monde ce jour-là. Reconnaissez que c'est simple, et un peu d'entraînement fera de vous un virtuose capable d'épater n'importe quelle gonzesse. Notez qu'il y a même un moyen mnémotechnique pour retenir les chiffres du tableau 1. Regardez-le bien : on a d'abord 12 au carré, puis 5 au carré, puis 6 au carré et enfin les trois chiffres du dernier trimestre correspondent à ceux du premier trimestre plus 2. Avouez que c'est étonnant, non ? Enfin, que ceci ne vous empêche surtout pas de bien travailler durant le second trimestre, sinon, on ne vous passera plus de bancs d'essais de jeux dans AMSTAR, mais seulement des éducatifs ! Bon courage...

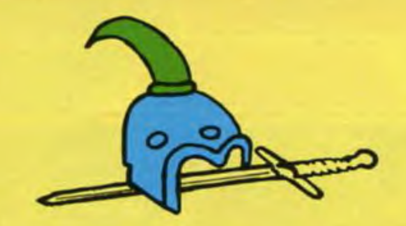
JANV	FEVR	MARS	JUIL	AOUT	SEPT
1	4	4	0	3	6
AVRI	MAI	JUIN	OCTO	NOVE	DECE
0	2	5	1	4	6

TABLEAU 1

SAMEDI	:0
DIMANCHE	:1
LUNDI	:2
MARDI	:3
MERCREDI	:4
JEUDI	:5
VENDREDI	:6

TABLEAU 2


AMSTRAD
ZX SPECTRUM
COMMODORE 64
TERRA CRESTA
imagine
..the name of the game
Pilotez votre chasseur au-dessus des planetes ennemies et faites disparaitre toute forme de vie de leurs surfaces.
Augmentez votre puissance de tir en eliminant et suprimant les missiles lances des silos terrestres et sous-marins.
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.



GAUNTLET

U.S. GOLD
Arcade







Lorsque je suis arrivée aux frontières de cet étrange pays, j'ai tout de suite compris que j'allais vivre dans un environnement à la fois magique et inhospitalier. Pour s'en rendre compte, il a suffit de découvrir les identités des personnes autorisées à franchir le seuil de l'imaginaire ; en effet, c'est un plateau de choix : THOR le Guerrier, THYRA la Valkyrie, MERLIN l'Enchanteur ou QUESTOR l'Elfe.

Mon premier choix se porte vers Merlin (souche bretonne oblige !..) car bien qu'il n'ait aucune armure, je pense que toute sa puissance magique pourra rétablir l'équilibre...

C'est alors le premier plongeon dans les donjons où je trouve qu'il y a beaucoup trop de monde décidé à me faire manger les pissenlits par la racine... Et la seule solution pour pouvoir respirer un peu d'air frais est de localiser les générateurs (d'où les monstres sortent à flot) et de les détruire. Je commence ma visite de donjon avec un capital santé de 2000 points mais suivant la nature des "méchants" que je rencontre (fantômes, lanceurs de pierre ou même la Mort) il va diminuer plus ou moins vite. Ma seule ressource est de trouver sur mon chemin des aliments pour me refaire une santé (la boisson est également autorisée sous forme de cidre mais attention cértaines bouteilles sont empoisonnées...).

Le but du jeu étant quand même d'amasser le plus grand nombre possible de trésors (Cupidité, quand tu nous tiens !..), il faut donc conserver la santé car quand la santé va, tout va...

Une fois que vous avez fait main basse sur tous les trésors ou "éléments vitaux" d'un donjon, il faut encore trouver la sortie (Hic !.. j'ai encore pris trop de cidre !) pour pouvoir passer au niveau suivant et recommencer la petite collecte...

Vous êtes donc condamné à amasser des richesses jusqu'à la fin de votre vie ; mais si vous en voulez toujours plus, ce jeu offre l'intérêt de pouvoir appeler un second personnage (avec 2000 pts de santé) à tout moment... ce qui fait que l'on peut jouer tout seul ou à deux mais également en équipe...

Pour profiter pleinement de ce jeu qui a une réalisation propre et une bonne animation, il ne vous reste plus qu'à avoir une main de fer dans un gant de velours...

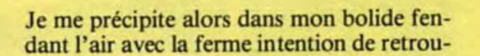




BREAKTHRU

U.S. GOLD
Arcade

Vraiment, on ne respecte plus rien en ce bas monde !.. C'est toujours lorsque je veux être tranquille qu'on me dérange, quand je suis sous ma douche qu'on me téléphone.. et tout ça pour quoi ? Tout simplement pour me dire que la trêve de Noël n'est même plus observée et que cette nuit l'avion de chasse le plus perfectionné au monde, le PK 430, a été volé. Et alors ?..
Après m'être fait répéter la nouvelle une seconde fois, je réalise soudain toutes les conséquences possibles d'un tel vol... Eh oui ! Moi, c'est doucement le matin et pas trop vite le soir !..



Je me précipite alors dans mon bolide fendant l'air avec la ferme intention de retrouver ce PK 430 et de le ramener à la niche... Je démarre doucement (200 km/h en 5 s.) et tout de suite, en pleine ligne droite, je rencontre des tireurs d'élite que j'élimine facilement et alors arrive le premier virage et après le virage... l'enfer !
Je ne vous décrirai pas en détail toutes les horribles épreuves que j'ai dû traverser... Mais je vous donne quand même un petit échantillon : je suis passée seule contre tous dans un véritable paysage apocalyptique : non seulement les montagnes sont dangereuses, les prairies complètement désolées mais en plus je dois traverser des ponts qui ont déjà été bombardés (je ne vous explique pas... sur deux roues !)... Toujours est-il qu'il a fallu que j'aille toujours en avant, toujours plus loin (je n'avais plus assez d'essence pour faire la route dans l'autre sens...) et faire front à tous les combats et toutes les attaques par terre ou par air.
Ce jeu d'arcade très rapide et aux couleurs agréables ne vous laissera jamais de marbre, de deux choses l'une, ou vous cassez tout ou vous recommencez encore et encore pour voir le bout de votre mission.



GALVAN

IMAGINE
Arcade



"Les passagers pour le vol à destination de Cynep sont priés de se tenir prêt de leur Amstrad et de suivre scrupuleusement les instructions de chargement puis de se reposer et de se concentrer pendant cinq bonnes minutes...".
Une fois arrivé à destination, vous devez être bien conscient de votre état : vous êtes un des membres de l'équipe d'élite de la Police Spatiale et de plus, vous avez l'honneur et l'avantage d'être le seul, l'unique et le dernier représentant de cette équipe. Votre ordre de mission est limpide : vous êtes à la recherche des Forces Malfaisantes de Cynep et vous devez les détruire. Etant donné que personne n'est jamais revenu de ce genre de mission, ce ne sont pas les indications qui sont nombreuses !.. Vous savez simplement que chaque niveau des Cavernes Techno est gardé par un démon monstrueux à quatre têtes qu'il faudra absolument abattre (tête par tête) avant de pouvoir continuer votre progression.
Fort de tous ces renseignements (!..), vous revêtez votre armure et plongez dans les profondeurs de Cynep prêt à rencontrer toutes sortes de robots et êtres bizarres ne connaissant qu'un seul mot : destruction. Et vous n'êtes hélas qu'un Sauveur Mortel. Malgré tout, vous avez une chance de devenir Sauveur Suprême avec tous les pouvoirs que cela implique ; en effet, au cours de leur bref passage, vos prédécesseurs ont lâché plusieurs pyramides de puissance dans les Cavernes Techno et c'est à vous de les trouver, afin d'avoir la possibilité de terminer votre mission dans les meilleures conditions possibles.

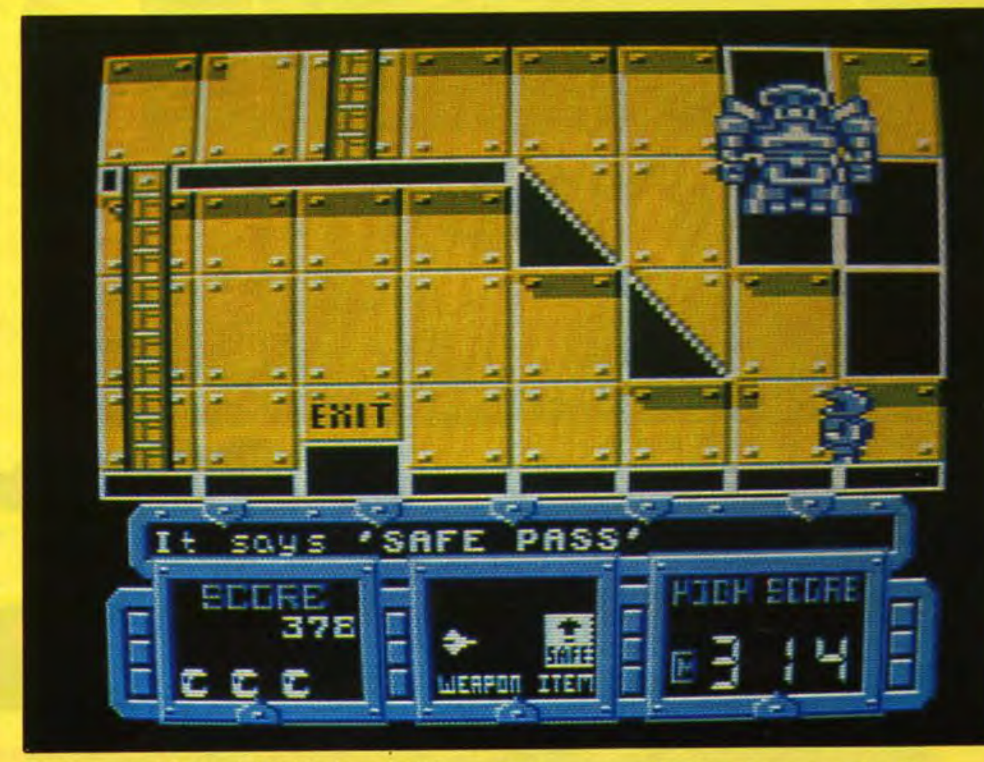


Il ne vous reste plus qu'à passer au laboratoire afin de vous faire GALVANISER à toute épreuve et vous pourrez vous lancer dans cette aventure où les graphismes et les couleurs sont réussis et où l'action est garantie sans être particulièrement rapide.

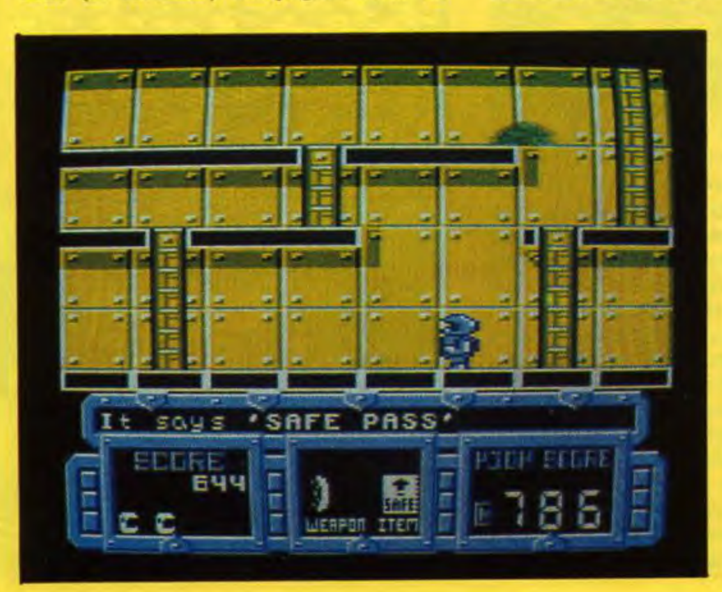
FUTURE KNIGHT

GREMLIN GRAPHICS
Arcade/Aventure

Je m'appelle Randolph, je suis comme on dit un Héros moyen. Modeste, généreux, vaillant, intelligent, etc. Je n'ai à vrai dire que des qualités. Je me suis dégoté une super nana (un canon !). Bref, je suis un homme heureux. Tout du moins, j'étais un homme heureux car un espèce de malade, un fou sanguinaire et bête, le diabolique "Spegboot le terrible", l'a enlevée. J'aurais pu la lui laisser car, après tout, les belles filles, ce n'est pas ce qui manque, (En plus il est balaise le bougre). Mais n'écoutant que son courage et les jérémiades de ses parents, je me suis lancé à sa recherche. Tout a commencé il y a quelques jours : j'ai reçu un message de détresse inter-dimensionnel lancé de SS Rustbucket, le vaisseau de la princesse. J'avais oublié de vous dire qu'elle est de sang royal et qu'elle possède un fortune considérable. (Non mais, j'allais quand même pas épouser une femme de ménage ! Il faut assurer ses arrières). Ma belle Amélia donc, suite à cet accident, se retrouva enfermée dans le château de Spegbott.
Le réveil sonne, je saute dans mon pantalon, enfile mon Omnibott mark IV (une combinaison de défense équipée d'un fusil laser à plasma) et pars à la station locale de téléportage. Cela commence bien : panne de courant ou grève de l'EDF, je ne sais pas, le fait est que mon départ est compromis. Heureusement, grâce au dévouement de quelques fonctionnaires en mal de sports (et d'occupations) et de vieux vélos rouillés, une installation de fortune me permet enfin de partir au secours de ma belle (et fortunée) compagne. Afin de retrouver le château, je décide donc de visiter les ruines du vaisseau pour y trouver l'indice qui me permettra de localiser mon adversaire. Diable, un comité d'accueil m'attend : mes nerfs et ma combinaison vont sûrement être mis à rude épreuve. Mais pour qui sont ces obus qui sifflent au-dessus de ma tête ?..



Ce jeu ressemble fort à un remake de Strangeloop. Le graphisme coloré, l'animation parfaite, et la difficulté sont pourtant présents. Il est vrai qu'avec le nombre croissant de logiciels sur le marché, il devient de plus en plus dur d'innover. Sous cet air de déjà vu, se cache en fait un périlleux défi qui, par sa réalisation et sa qualité, demande un maximum d'attention. Les pièges et les dangers sont nombreux. Mon manche à balai, m'a d'ailleurs souvent trahi dans des situations difficiles. Prudence, prudence donc ; des monstres se présenteront régulièrement à vous. Détruisez-les... Ils reviendront car leur anéantissement ne peut être que temporaire et ne sera donc à envisager qu'en cas extrême, soit pour faciliter un passage, soit pour éviter de perdre de l'énergie. Si vous parvenez à vous sortir des interminables couloirs du vaisseau, vous pourrez alors espérer trouver le château et combattre l'affreux ravisseur dans un combat singulier. Si vous arrivez à vaincre, alors la princesse retrouvera la liberté. Cela fait beaucoup de si, et avant qu'ils ne se réalisent tous, vous aurez derrière vous de longues soirées d'entraînement intensif ; à moins que vous ne deveniez fou avant, moi cela va parfaitement. Honga, honga ! Zut, les premiers symptômes.





INFORMATIQUE
AMSTRAD
AMSTRAD A LA MATERNELLE
Bébé compte, bébé additionne, bébé colorie les formes, bébé complète.
Logiciels d'éveil pour enfant de 4 à 6 ans.
4 titres K7 ou disc: 350,00 Frs TTC
2 titres K7 ou disc: 215,00 Frs TTC
1 titre disc: 135,00 Frs TTC
1 titre K7: 99,00 Frs TTC
Amstrad à la Maternelle
Loisi Tech
LOISI - TECH
The Mystery of Farwick Castle
THE MISTERY OF FARWICK CASTLE
Logiciel d'anglais, suivez Holmes dans ses enquêtes, pour classe de 3ème.
1 disquette: 250,00 Frs TTC
MATHS TROISIEME
Exercices d'algèbre pour classe de 3ème.
1 disquette: 190,00 Frs TTC
ALGEBRE pour classe 3EME
NOUVEAU !
LOISI TECH présente REVISION Mathématiques pour le BAC
Downtown
HERO
AMSTRAD
LE LAVEUR Millionnaire
MATHS BAC
Révisions mathématiques pour le Bac.
Comprend un formulaire, un cours et un programme d'exercices.
Les 3 cassettes: 350,00 Frs TTC
ou 1 disquette: " " "
DOWN TOWN HERO
Pratique de l'anglais d'actualité.
Programme de renforcement pour lycéens.
1 disquette: 250,00 Frs TTC
LE LAVEUR MILLIONNAIRE
Gérez votre entreprise de lavage de voitures, et... devenez riche.
1 disquette: 120,00 Frs TTC
KILLER STAR
Jeu d'aventure texte et graphiques, passionnant, présentation originale.
1 disquette: 190,00 Frs TTC
un jeu LOISI TECH
SUPER PAC — LOISI-TECH — pour CPC 464.664.6128
SUPER PAC
Un véritable Pac-Man, 100% en langage machine. Sur disquettes: 120,00 Frs TTC
Un vrai régal...
Tous ces 'softs' !!!
LOISI TECH
LOGICIELS
KILLER STAR
FORMULE: 300 k de citrate d'aventuryxine dosée à 90 % (dont 0,0026 g de chlorure cétylpridiruimexigme 0,000000001 mg d'alcool éthylique à 189°,2. Excipient sucré et aromatisé q.s.p 100 ml).
DISTRIBUE PAR: LOISITECH à MONTREUIL
* règlement exclusivement en chèque ou mandat-lettre à:
SOCIETE LOISITECH
Centre commercial "Terminal 93"
93106 MONTREUIL-CEDEX
TEL.(1)48 59 72 76.
SERVEUR.(1)48 59 17 17
*POUR LES LOGICIELS JOINDRE LE MONTANT +20,00 Francs DE FRAIS D'ENVOI OU +35,00 Francs si vous désirez un envoi contre-remboursement.
Bon de commande ☐ documentation ☐
NOM
PRENOM Tel.
ADRESSE
Ci-joint un chèque d'acompte de 30,00F à la commande le solde en contre-remboursement*

GREEN BERET

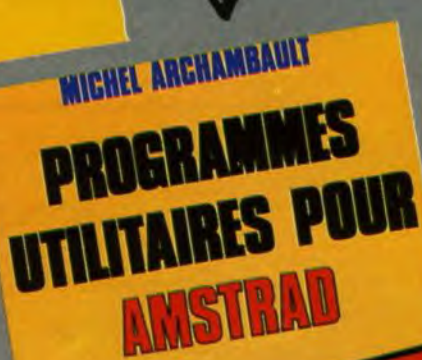
IMAGINE
Arcade

Enfilez vos ranchos, attachez vos ceintures, dépassez Stallone ! Vous voilà devenu un homme, un vrai : un béret vert. Méfiez-vous, l'époque des malabars, avec tout dans les muscles et rien dans la tête est définitivement révolue. L'adresse, la dextérité et l'instinct de survie, alliés à un zeste de malice, seuls peuvent vous aider. La sonnerie retentit déjà, il faut délivrer vos camarades prisonniers dans ces contrées lointaines et sinistres, peuplées d'ennemis sanguinaires et cruels... N'écoutant que votre courage, vous voilà donc parti. Armé de votre seul couteau, vous devrez déjouer, en vous allongeant, les balles de vos adversaires. Pour éviter de mourir prématurément, il vous faudra bondir et poignarder vos ennemis directs, qui ne vous laisseront aucune chance d'en sortir vivant si vous les laissez agir à leur guise. En poignardant le commandant, tout de bleu vêtu, vous récupérez un lance-flammes, un lance-fusées, des grenades..., bref des engins de mort dont l'usage sera bien tentant mais, attention, vos munitions sont limitées. Vous pouvez également vous séparer de vos poursuivants en montant sur des camions chargés de missiles ou sur des ponts, ou encore sur des plate-formes, autant d'obstacles qui jalonnent votre parcours. Heureusement que vous possédez cinq vies pour mener à bien votre difficile mission. Ces vies peuvent augmenter lorsque vous passez un total de 20 000 points, une bricole pour des cracks comme vous, surtout lorsque l'on sait que l'élimination d'un adversaire au couteau ne rapporte que des broutilles !

Le graphisme est fort agréable, même si la surabondance de couleurs nuit parfois à la netteté de certaines scènes, mais soyons indulgents car ceci est fort peu gênant ; le réalisme, voire le comique de certaines scènes m'ont particulièrement séduit. Le tout allié à une dose de complexité qui ajoute du piquant à l'aventure. Il ne faut surtout pas essayer de comparer ce logiciel avec ses soit-disant concurrents qui sont WHO DARES WINS II et autres jeux de combat. Il est radicalement différent, du fait que les actions se déroulent (du moins au début car après, je suis vite stoppé dans ma fougueuse avance) en deux dimensions et sont vues de profil sur l'écran et non pas de haut comme avec ses prédécesseurs. Pour jouer, vous pouvez utiliser le clavier ou le manche à balai. Le "bâton de joie" sera, pour ce jeu, très pratique, ceux qui ont des diagonales bien définies auront la préférence pour vos aventures pleines de sueur et de boue. C'est une très bonne adaptation du jeu de café, un régal ! Mais, n'oubliez pas, ce n'est pas parce que c'est un bon jeu que c'et RAMBO.

SELECTIONNES PAR CPC...







Michel Archambault
MIEUX PROGRAMMER SUR
AMSTRAD
SORACOM

APPRENEZ L'ELECTRONIQUE SUR AMSTRAD
Pierre BEAUFILS et Bernard DESPERRIER
SORACOM éditions INFORMATIQUE



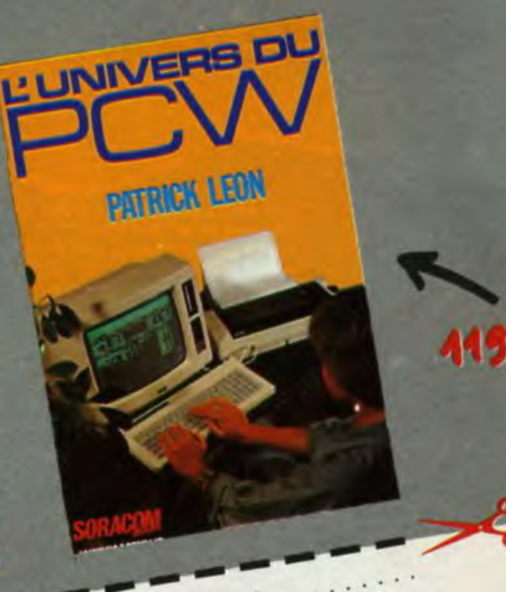
95F.

90F.

45F.







119F.



SORACOM éditions
La Haie de Pan
35170 BRUZ

BON DE COMMANDE

Nom .... Prénom ....
Adresse ....

Désignation	Qte	Prix
Frais de port		
Total		


MICROÏDS
500cc
GRAND PRIX
Jarama, Hockenheim, Silverstone, Spa... Affrontez les meilleurs pilotes de 500 sur les 12 circuits du championnat du monde de vitesse. Six motos au départ dont quatre ou cinq sont pilotées de main de maître par l'ordinateur selon que vous jouiez seul ou à deux. Deux écrans de contrôle permettent à chaque pilote de visualiser sa moto. Ce premier double simulateur de course de moto vous mènera-t-il jusqu'au titre de champion du monde ?...
1 ou 2 joueurs. Clavier ou joystick. Mode entrainement ou compétition.
THOMSON
AMSTRAD
ATARI 520
C. 64
compatible IBM
Si vous avez écrit des programmes et que vous désirez être édité... écrivez-nous !!
Trois mois que nous exp les immenses fonds sous-marins des Açores à la recherche de la Cité Per
Tout ça pour échouer si près du but...
Adieu... espérons seulement que la prochaine mission aura plus de chance!
Etes-vous prêt à prendre le commandement de cette prochaine mission à bord de l'Alvin III ?
Oui !! Bravo !! Votre audace sera cent fois récompensée si vous retrouvez la Cité Perdue d'Atlantys et ses fabuleux trésors!
Une infinité de fonds marins, des dizaines de grottes sous-marines, de pyramides englouties et de forêts de corail vous attendent... le tout en trois dimensions !!!
Attention, les risques sont considérables mais la fortune et la gloire sont peut-être au bout de l'aventure... alors ?!
Les pyramides d'Atlantys
AMSTRAD
Retournez le bon ci-dessous à :
MICROÏDS
81, rue de la Procession - 92500 Rueil Malmaison
Tél. : 47 52 00 18 - Télex : 631 748 F
AMST 1 87
DEMANDE DE DOCUMENTATION
NOM ....
ADRESSE ....
....
VILLE .... C.P. ....
- Joindre 2 timbres à 2,20 F pour frais d'expédition